平成26年8月30日発行・発売(偶数月30日発行・発売)
第15巻 第5号 通巻165号

ARCADIA

特集
『パズドラ バトルトーナメント』

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌
アルカディア 2014年10月号
No.165 特別定価1,190yen



国民的対戦パズル大作を
味わい尽くせ!
夏の『パズバト』徹底特集

●DJ YOSHITAKA氏が語る
新作『BeatStream
BEAT MAXIMUM

●切り裂きジャックvs
剣豪少女!!
召還!剣豪学園

●ウメハラ近況&
『ウルIV』編
ウメハラコラム 道

●女系三国志
ロードムービー
恋姫†三姉妹

●いよいよ今秋
ノベライズ刊行!!
弾幕少女

新作
●名作スナイパーSTGの新作稼働!
SILENTSCOPE BONE-EATER
●PS3版の面白さ、教えマス!
カラドリウス ブレイズ

特集
完全保存版・データ大量掲載!
初心者からベテランまで『パズバト』ファンに贈る
パズドラ バトルトーナメント
—ラズール王国とマドロミドラゴン—
●追加要素を一気に紹介
アップデートまとめ
●今から始めても遅くない!
『パズバト』入門指南
●大量データでプレイをお助け!
各種データリスト

攻略
●対戦動画鑑賞のススメ
LORD of VERMILION III Ark-cell Ver.3.1 R
●新レギュレーション最強検証杯
WCCF 13-14
●Ver.1.2EXの詳細に迫る!
CODE of JOKER Ver.1.2EX
●天覇への道直前!
戦国大戦 —1477
破府、六十六州の欠片へ—
●第三回公式大会を制したのはだれ!?
ガンスリンガー ストラトス2

特集
●ゲーセン&家で『ウルIV』三昧!
家庭用発売記念スペシャル
ULTRA STREET FIGHTER IV
●旬のネタで勝ち抜け!
最新ピックアップ攻略
●新モードで遊んでみよう!
A杯エディションセレクト決戦

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)

No.165 2014 October





©GungHo Online Entertainment, Inc/ SQUARE ENIX CO., LTD.



©CAPCOM U.S.A., INC. 2014 ALL RIGHTS RESERVED.

ねこかくゲー



by 幸宮チノ

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

発行/株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.0570-060-555(ナビダイヤル)
企画・編集/エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

完全保存版・データ大量掲載!
初心者からベテランまで『パズバト』ファンに贈る

パズドラ バトルトーナメント
PUZZLE & DRAGONS BATTLE TOURNAMENT
ラズール王国とマドロミドラゴン +2

今回は7月と8月に実施されたバージョンアップ情報と、今からでも始められる入門講座に加え、何とモンスターの各種データを大量掲載! やり込んでいる人もこれから始める人も、プレイに役立てよう!

Text:飛鳥

パズドラ バトルトーナメント -ラズール王国とマドロミドラゴン-	
■メーカー	スクウェア・エニックス
■ジャンル	オンラインマルチ対戦型パズルRPG
■操作方法	タッチパネル
■稼働日	2014年4月24日(稼働中)
■使用基板	——
■ネットワークシステム	NESYS

まずは7月のアップデート +1 で追加された要素をおさらい

7月のアップデートでは、まずヒノカグツチ、ヤマタノオロチ、スサノオノミコト、アマテラスオオカミ、ツクヨミといった神タイプのモンスターが追加された。追加モンスターの中には『パズドラ』からタイプ追加とリーダースキルの変更があり『パズバト』独自のものとなっている。

また、プレートやアバター衣装のほか、新プレイヤースキルの『Rスキルブースト』が追加された。モンスターとプレイヤースキルの追加によって、チーム編成や戦術などの幅が広がっている。



新プレイヤースキル『Rスキルブースト』は、リザーバーのスキル発動までの時間を短縮するスキル。LV1 ～ 3まであり、レベルが高いほどその効果は大きい。



プレートには硬質感あふれる『メタルプレート』が加わった。これまで同様カラーのバリエーションも豊富にあるので、気に入ったカラーでカスタマイズしよう。



アバター衣装はリオナ、ヨウに魔術師ギルド。チカ、ムラクモにラズール衛兵。フォーレン、パトリシア、アンリに光琳高校生。ティンニンにランドセルが追加。



ヒノカグツチ

神タイプ	主属性：火
リーダースキル	神の業火(攻撃のあと敵全体に攻撃力×55%分の追加ダメージを与える)
スキル	バーストボム(敵単体に攻撃力×600%分の自属性ダメージを与える)



ヤマタノオロチ

神・体力タイプ	主属性：水
リーダースキル	不破の力(味方の体力タイプの攻撃力とHPが20%アップ)
スキル	威圧(敵全体のモンスタースキル発動を20秒間遅らせる)



スサノオノミコト

神タイプ	主属性：木
リーダースキル	鉄壁の心得(敵から受けるダメージを20%減らす)
スキル	鉄壁の構え(敵からの被ダメージを3回半減する)



アマテラスオオカミ

神・回復タイプ	主属性：光
リーダースキル	巫女の一矢(味方の回復タイプの攻撃力とHPが20%アップ)
スキル	完治の光(味方全体のHPを全回復させる)



ツクヨミ

神・バランスタイプ	主属性：闇
リーダースキル	月夜の剣舞(味方のバランスタイプの攻撃力とHPが20%アップ)
スキル	チェンジ・ザ・ワールド(30秒間ドロップを自由に動かすことができる)

8月のバージョンアップ+2ではついに"究極進化"が可能に!!

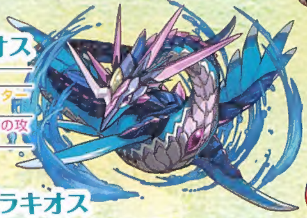
8月のアップデートではついに究極進化が可能に。究極進化が可能なモンスターに進化素材モンスターを与え、究極進化ポイントを蓄積して「究極進化成功率」を100%に近付け、究極進化にトライしよう。成功すると究極進化の姿へと変化する。ただし、失敗すると、貯まったポイントが0になってしまうので注意が必要。また、究極進化の実装に伴い「光の番人」、「虹の番人」、「黄金の番人」が追加。これらのモンスターを与えると究極進化ポイントが大幅にアップするので役立てよう。

今回究極進化が可能となったモンスターは「爆炎龍ティラノス」、「氷塊龍プレシオス」、「大花龍ブラキオス」、「太陽龍プテラドス」、「月光龍デスピナス」、「サムライオーガ」、「アイスオーガ」、「アーマーオーガ」、「勝利の神フレイ」、「双星の女神イズン&イズーナ」、「大地の女神フレイヤ」、「雷の戦神トール」、「狡知の神ロキ」といったモンスターたちだ。入手したら究極進化を目指してみよう。



爆炎龍・グランティラノス

ドラゴンタイプ	主属性：火　副属性：火
リーダースキル	爆炎龍の力（味方の火属性モンスターの攻撃力と回復力が20%アップ）
スキル	マグマブレス（敵全体に自分の攻撃力200%分の火属性攻撃を行う）



氷塊龍・デプスプレシオス

ドラゴンタイプ	主属性：水　副属性：水
リーダースキル	氷塊龍の力（味方の水属性モンスターの攻撃力と回復力が20%アップ）
スキル	ブリザードブレス（敵全体に自分の攻撃力200%分の水属性攻撃を行う）



大花龍・ガイアブラキオス

ドラゴンタイプ	主属性：木　副属性：木
リーダースキル	大花龍の力（味方の木属性モンスターの攻撃力と回復力が20%アップ）
スキル	ガイアブレス（敵全体に自分の攻撃力200%分の木属性攻撃を行う）



太陽龍・ソルプテラドス

ドラゴンタイプ	主属性：光　副属性：光
リーダースキル	太陽龍の力（味方の光属性モンスターの攻撃力と回復力が20%アップ）
スキル	ホーリーブレス（敵全体に自分の攻撃力200%分の光属性攻撃を行う）



月光龍・ルナデスピナス

ドラゴンタイプ	主属性：闇　副属性：闇
リーダースキル	月光龍の力（味方の闇属性モンスターの攻撃力と回復力が20%アップ）
スキル	ヘルブレス（敵全体に自分の攻撃力200%分の闇属性攻撃を行う）



焔剣の勝利神・フレイ

神・攻撃タイプ	主属性：火　副属性：火
リーダースキル	勝利の剣の導き（火属性と攻撃タイプの攻撃力と回復力を20%アップ）
スキル	フレイムエンハンス（味方の火属性モンスターの攻撃力が2ターンの間、120%になる）



蒼穹の双星神・イズン&イズーナ

神・バランスタイプ	主属性：水　副属性：水
リーダースキル	黄金林檎の祝福（水属性とバランスタイプの攻撃力と回復力を20%アップ）
スキル	ウォーターエンハンス（味方の水属性モンスターの攻撃力が2ターンの間、120%になる）



緑聖の豊麗神・フレイヤ

神・回復タイプ	主属性：木　副属性：木
リーダースキル	ブリージンガメンの加護（木属性と回復タイプの攻撃力と回復力を20%アップ）
スキル	アースエンハンス（味方の木属性モンスターの攻撃力が2ターンの間、120%になる）



雷槌の金剛神・トール

神・体力タイプ	主属性：光　副属性：光
リーダースキル	メギンギョルズの恩恵（光属性と体力タイプの攻撃力と回復力を20%アップ）
スキル	サンダーエンハンス（味方の光属性モンスターの攻撃力が2ターンの間、120%になる）



終焉の狡知神・ロキ

神・悪魔タイプ	主属性：闇　副属性：闇
リーダースキル	トリックスターの策謀（闇属性と悪魔タイプの攻撃力と回復力を20%アップ）
スキル	ダークエンハンス（味方の闇属性モンスターの攻撃力が2ターンの間、120%になる）



氷のサムライオーガ

体力・悪魔タイプ	主属性：火　副属性：水
リーダースキル	根性（各味方モンスターのHPが30%以上の時、死亡する攻撃を受けるとHP1で生存）
スキル	フリーズストライク（火属性モンスターに水属性800ダメージを与える）



樹のサムライオーガ

体力・悪魔タイプ	主属性：火　副属性：木
リーダースキル	根性（各味方モンスターのHPが30%以上の時、死亡する攻撃を受けるとHP1で生存）
スキル	ロックストライク（水属性モンスターに木属性800ダメージを与える）



炎のアイスオーガ

体力・悪魔タイプ	主属性：水　副属性：火
リーダースキル	根性（各味方モンスターのHPが30%以上の時、死亡する攻撃を受けるとHP1で生存）
スキル	フレイムストライク（木属性モンスターに火属性800ダメージを与える）



樹のアイスオーガ

体力・悪魔タイプ	主属性：水　副属性：木
リーダースキル	根性（各味方モンスターのHPが30%以上の時、死亡する攻撃を受けるとHP1で生存）
スキル	ロックストライク（水属性モンスターに木属性800ダメージを与える）



炎のアーマーオーガ

体力・悪魔タイプ	主属性：木　副属性：火
リーダースキル	根性（各味方モンスターのHPが30%以上の時、死亡する攻撃を受けるとHP1で生存）
スキル	フレイムストライク（木属性モンスターに火属性800ダメージを与える）



氷のアーマーオーガ

体力・悪魔タイプ	主属性：木　副属性：水
リーダースキル	根性（各味方モンスターのHPが30%以上の時、死亡する攻撃を受けるとHP1で生存）
スキル	フリーズストライク（火属性モンスターに水属性800ダメージを与える）

新プレイヤースキルとプレートも追加!

新プレイヤースキルには『Rヒーリング』が、そしてプレートには『アクア』をモチーフとしたプレートが追加。

プレイヤースキルはセット可能な数が決まっているので、自分のチームと戦略に合わせて利用しよう。



『Rヒーリング』はリザーバーのHPを回復するプレイヤースキル。LV1～3まであり、レベルが高いほど回復量が大きくなる。効果的な使い方と戦略を探そう!



新プレートは『アクア』をモチーフにしたもので、清涼感あふれる気泡が特徴。カラーは6種類あるので、アバター衣装などと合わせてカスタマイズしてみよう。

※8月のバージョンアップで、ドロップ変換系モンスタースキルの発動可能までの時間が大幅短縮されたぞ!　変更されたのは「ドロップ変化（火/水/木/光/闇）」、「攻撃態勢（火/水/木/光/闇）」、「ダブル攻撃態勢（火/水/木/光/闇）」、「聖炎の奇跡 / 聖氷の奇跡 / 聖樹の奇跡」の4種類だ。

今から始めても“遅くない”！『パズバト』入門指南

『パズバト』の基本ルールは、「同じドロップを三つ以上そろえて攻撃し、先に相手のライフをゼロにしたプレイヤーが勝利」となる。ドロップを連続して消すとコンボになり、相手に大きなダメージを与えられる。ドロップを消すだけでなく、モンスター編成やプレイヤーのスキルを活用することで、その戦略性は大きく広がる。

本作をプレイする際にはプレイデータの記録ができるNESiCAを利用したい。NESiCAを使うとスマートフォン専用の公式モバイルサイトでデータの閲覧などができるので、大いに活用していこう。



プレイヤー同士の対戦は、スピーディでめまぐるしく戦況が変わる。相手の戦術やその場の戦況に合わせた戦略の構築が、本作の面白さの一つ。



ゲーム内で獲得できるコインを使うことで、アバターの衣装や背景のプレート、プレイヤースキルなどを自分好みにカスタマイズできるのだ。



スマートフォン専用の公式モバイルサイトでは、チームの編成や戦績などが閲覧できるほか、有料会員であればモンスターの強化合成や進化合成、カスタマイズなどが可能になる。まずは無料版から試してみよう。

■『パズバト』公式サイト
http://www.padbt.com/

■『パズバト』連動モバイルサイト
http://www.padbt.net/

モンスタータイプごとの特性を知ろう

登場するモンスター（強化素材、進化素材は除外）は、属性のほかに7種類の異なるタイプ（ドラゴン、バランス、攻撃、回復、体力、神、悪魔）を持つ。基本的には1タイプのみだが、一部サブタイプとして二つ目のタイプを持つモンスターが存在する。

始めたばかりではあまり気にする必要は無いが、プレイを重ねるとチーム編成時にモンスターのリーダースキルやモンスタースキルを意識するようになる。特にリーダースキルには特定の属性やタイプに限定した効果のものが多く、モンスターのタイプも把握しておくとチーム編成の指針になる。そこで、簡単に各タイプの特徴を紹介していこう。ちなみに、悪魔タイプは現状サブタイプとしてのみ設定されているモンスターしか居ないため省略している。

モンスタータイプは全部で7種類

各タイプのアイコンはゲーム内で表示される。見分けられるように覚えておこう。

- ドラゴンタイプ
- バランスタイプ
- 攻撃タイプ
- 回復タイプ
- 体力タイプ
- 神タイプ
- 悪魔タイプ

ドラゴンタイプ

モンスターの容姿から一番分かりやすいといえるドラゴンタイプは、HPと攻撃力が平均的に高めで使いやすいものが多い。その代わり回復力が平均的に低いため、そこには注意しておきたい。リーダースキルは特定の属性の攻撃力アップや、特定の属性から受けるダメージを軽減するものが多い。



見た目で分かりやすいドラゴンタイプ。ゲームスタート時にもらえるモンスターもドラゴンタイプだ。

バランスタイプ

各ステータスの均衡が取れているバランスタイプは、成長時にも平均的にステータスが上昇する。とはいえ、HPや攻撃力などはドラゴンタイプに近くなるため使いやすい。リーダースキルはバランスタイプのステータスをアップさせるものや、特定の属性からのダメージを軽減するものが多い。



バランスタイプをリーダーにする場合には、チームをバランスタイプでまとめるか、多めにすると戦いやすい。

攻撃タイプ

低コストで高い攻撃力が特徴の攻撃タイプは、HPと回復力が低めで倒されやすい。その代わりコストが平均的に低いため、プレイヤーが直接受けるライフへのダメージは少なく、プレイを始めたばかりのプレイヤーでも使いやすい。リーダースキルは攻撃タイプの攻撃力をアップさせるものが多い。



デーモン系は悪魔タイプも持つ。モンスタースキルは直接ダメージを与えるものが多い。

回復タイプ

回復力に特化したタイプで、平均的にHPや攻撃力は低め。リーダースキルは回復タイプの攻撃力をアップさせるほか、ドロップを消したターン、各味方モンスターのHPを回復するといったリーダースキルを持つモンスターが多い。回復力の高さを活かした、粘り強さと長期戦の強さがある。



回復タイプのモンスタースキルは、主にHPの回復。的確に使えるとモンスターの生存率が上がるだろう。

体力タイプ

HPの高さが特徴的な体力タイプは、攻撃力と回復力が平均的に低く、短期決戦には少々不向き。しかし、体力タイプの攻撃力とHPをアップしたり被ダメージを軽減させるリーダースキルとプレイヤースキル「ターゲット固定HP」と組み合わせて、敵の攻撃を一手に引き受ける盾役としても機能する。



HPが高い体力タイプは、長時間戦闘に残れるため、プレイヤーへのライフダメージを抑えやすい。

神タイプ

全体的に高いステータスを持つがコストが高く、ライフの低い初期レベルのプレイヤーでは使いにくい面もある。だが、ステータスの高さと幅広いリーダースキル（特定の属性のHP、攻撃力、回復力などをアップ、被ダメージ軽減、モンスタースキルのチャージ時間短縮など）で多彩な戦術が可能。



神タイプはモンスタースキルの種類が豊富。ドロップ変化などは、チーム編成に合わせて入れてみよう。

チーム編成を考えよう

初心者の場合モンスターの種類が少ないので、初回ゲームプレイで最初にもらったティラン、プレシィール、ブラッキオを育てよう。低コストながらステータスが比較的高く使いやすい。最終的に爆炎龍ティラノス、氷塊龍プレシオス、大花龍ブラキオスまで進化させれば、ある程度ランクが上がってもリーダーを任せられる。

また、同じドラゴンタイプのレッドコドラ、ブルーコドラ、グリーンコドラの進化形であるメテオボルケーノドラゴン、クリスタルオーロラドラゴン、グラビトンアースドラゴンなども、同様に低コストながらステータスが比較的高く、前述のモンスターとの相性がいいため各属性ごとにチームの強化がしやすい。基本的にはチームの核となるリーダースキルを決め、そこからチーム編成を模索していくと、方向性が見えるためチーム編成がぐっとやりやすくなる。



初期モンスターの3体は、使いやすく育てやすい。まずはこれらを軸に考えてみよう。

モンスターを強化するための育成と進化

チームを強力にするには、モンスターの強化や進化が必須。必要無いモンスターはどんどんメインメンバーの強化素材に回そう。強化、進化とも合成時に同属性のモンスターを合成することで、その効果は1.5倍になるのだ。また、現在は属性フェスと属性強化フェスが毎日開催されているので、育成に役立てたい。その上で、育てたいモンスターをリザーブで試合に出し、経験値を獲得させて効率よくレベルを上げていこう。そのほか、使用チームのリーダーに設定したモンスターは店舗の助っ人として登録され、使用されると経験値が入るので、こちらも活用しよう。



8月のアップデートで、プレイ後ガチャドラから入手した、強化合成用・進化用モンスターを、モンスターBOXに送ることができ、『パズバト』連動モバイルサイトの有料会員であれば、サイト内での合成や強化が可能になった。



進化させると、モンスターは現在レベルのまま、ステータスとレベル上限(一部モンスターはリーダースキル)が変化するとともに、コストが増加する。

属性フェスと属性強化フェス

属性フェスは月～日曜まで曜日ごと開催されるフェス(内容は以下を参照)で、属性強化フェスは月～木曜の16時～17時45分と20時～22時に開催され、時間内は属性フェスと同属性の強化合成用モンスターや高レアリティモンスターの出現率がアップ。

月曜	光・闇属性モンスターの出現率がアップ(光・闇属性は隔週で属性が切り替わる)
火曜	火属性モンスター(強化・進化モンスター含む)の出現率がアップ
水曜	水属性モンスター(強化・進化モンスター含む)の出現率がアップ
木曜	木属性モンスター(強化・進化モンスター含む)の出現率がアップ
金・土・日曜	進化&強化フェスのいずれかが開催(店舗によって異なる)

戦術に合わせたプレイヤースキルを選ぼう

モンスターのリーダースキルを軸にチーム編成をしたら、その編成と戦術に合ったプレイヤースキルを考えよう。とはいえ、何を入れたらいいか分からない人のために、ある程度幅広く活用できるプレイヤースキルをいくつか紹介。詳細は下の表を見てもらえれば分かるが、例えば暗闇ドロップ。これは特に初心者同士の対戦で効果を発揮する。また、ターゲット固定HPやターゲット固定属性などは相手のターゲットを固定し、瀕死の味方を守れる。高コスト封じは自リーダーのコストが低めの場合に効果を発揮。チーム編成の項目で紹介した各種モンスターと合わせると特に有効だ。ただし、レベルによってスキルポイントの上限が決まっているため、自分のスキルポイントや戦術と相談しながら選んでいこう。

オススメプレイヤースキル

分類	スキル名	効果	スキルポイント	価格
ドロップ系	暗闇ドロップLv1	敵のドロップを真っ黒にする。1回動かされると元に戻る	8	1,800
補助系	ターゲット固定HP	敵のターゲットを3ターンの間、高HP優先に固定させる	12	7,500
補助系	ターゲット固定属性	敵のターゲットを3ターンの間、半減属性優先に固定させる	12	7,500
攻撃制限系	高コスト封じLv1	自リーダーよりコストが高い敵モンスターすべての攻撃力と回復力を2ターンの間、半減させる	9	2,800
バインド系	麻痺Lv1	ランダムで1体の敵モンスターを3ターンの間、行動不能にする	13	3,000
バインド系	ドラゴンタイプ封じ	ドラゴンタイプの敵モンスターを2ターンの間、行動不能にする	15	19,800
バインド系	体力タイプ封じ	体力タイプの敵モンスターを2ターンの間、行動不能にする	14	3,200
バインド系	回復タイプ封じ	回復タイプの敵モンスターを2ターンの間、行動不能にする	14	3,200
バインド系	バランスタイプ封じ	バランスタイプの敵モンスターを2ターンの間、行動不能にする	14	3,200

バトルのポイント

スコアアタックの予選と1vs.1で戦う準決勝・決勝では、押さえておきたいポイントが異なる。予選はできるだけ1回の攻撃で敵を倒したいが、属性の相性によってはそうもいかない。その場合には敵モンスターをスキップできる「パス」を使おう。準決勝・決勝では、マッチング時に相手チームやリーダースキルをチェックしつつ、最初に倒すモンスターを考えておこう。試合中はHPの少ない敵や属性相性のいい敵など、倒しやすそうな敵を目標にして攻撃し、終盤で相手のライフが少なくなったら、相手ライフをゼロにできるコストの低い敵を狙うと戦いやすい。試合中は考えることが多く、上記のほかにも要点はまだたくさんあるが、できることを一つずつ増やし、最終的に戦況を把握できるようになることを目指そう。



予選では本来プレイヤースキルが表示される場所に「パス」が表示される。苦手な属性の敵チームを相手にすると時間のロスが大きいので、そういった場合では迷わず使おう。



試合中の狙いは"倒しやすそうな敵"だ。コストが低い、HPが減っている、属性の相性がいい、といった敵から狙おう。そのために、まず敵のモンスターを見ることから始めよう。

総数274体! モンスター図鑑

七月バージョンアップまでの、全モンスターの属性、最大レベル時のスペック、必要進化素材など、育てたいモンスターの情報をお届け!

※掲載しているデータは8月19日現在の編集部調べによるものです。今後のバージョンアップなどで変更になる場合があります。

表の見方



❶ティラノス					❷★★★★★★★	
ドラゴン	❸—				❹コスト	20
❺Lv. 1	❻HP 1092	攻撃 76		回復力 32		
Lv. 35	HP 1671	攻撃 151		回復力 65		
❼スキル マグマブレス		❽リーダースキル 火の力				
❾進化素材	火	水	木	光	闇	
	600					

❿（属性アイコン）

❶ 名称：　モンスターの名称を表します
❷ レアリティ：モンスターのレアリティを表します
❸ タイプ：　モンスターのタイプを表します。
❹ コスト：　モンスターのコストを表します。
❺ レベル：　モンスターの最大レベルを表します。
❻ スペック：　モンスターのレベル1と最大レベル時のHP、攻撃力、回復力を表します。
❼ スキル：　モンスターの持つスキルを表します。
❽ リーダースキル：モンスターのリーダースキルを表します。
❾ 必要進化素材：このモンスターが進化するのに必要な進化素材の数値を表します。後半の進化用モンスターの数値を参照にしてください。
❿ 属性：　モンスターの属性を表します。



ティラ		★★☆☆☆☆☆		
ドラゴン	—	コスト	10	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	602	57	14	
5	694	64	16	
スキル	ヒートブレス	リーダースキル	火の力	
進化素材 火	水	木	光	闇
50	—	—	—	—

▼



ティラン		★★★☆☆☆☆		
ドラゴン	—	コスト	15	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	740	58	16	
15	1115	96	35	
スキル	ヒートブレス	リーダースキル	火の力	
進化素材 火	水	木	光	闇
100	—	—	—	—

▼



ティラノス		★★★★☆☆☆		
ドラゴン	—	コスト	20	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	1092	76	32	
35	1671	151	65	
スキル	マグマブレス	リーダースキル	火の力	
進化素材 火	水	木	光	闇
600	—	—	—	—

▼



爆炎龍ティラノス		★★★★★☆☆		
ドラゴン	—	コスト	25	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	1552	107	60	
99	2920	272	125	
スキル	マグマブレス	リーダースキル	爆炎の力	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	—	—	—	—



プレシィ		★★☆☆☆☆☆		
ドラゴン	—	コスト	10	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	612	55	15	
5	705	62	19	
スキル	コールドブレス	リーダースキル	水の力	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	50	—	—	—

▼



プレシィール		★★★☆☆☆☆		
ドラゴン	—	コスト	15	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	749	57	18	
15	1143	92	40	
スキル	コールドブレス	リーダースキル	水の力	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	100	—	—	—

▼



プレシオス		★★★★☆☆☆		
ドラゴン	—	コスト	20	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	1114	73	37	
35	1698	145	74	
スキル	ブリザードブレス	リーダースキル	水の力	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	600	—	—	—

▼



氷塊龍プレシオス		★★★★★☆☆		
ドラゴン	—	コスト	25	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	1573	103	67	
99	2970	261	142	
スキル	ブリザードブレス	リーダースキル	激流の力	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	—	—	—	—



ブラッキィ ★★

ドラゴン	—	コスト	10		
Lv.	1	HP 617	攻撃 54	回復力 16	
	5	HP 718	攻撃 61	回復力 21	
スキル	ウィンドブレス	リーダースキル	木の力		
進化素材	火 —	水 —	木 50	光 —	闇 —



ブラッキオ ★★★

ドラゴン	—	コスト	15		
Lv.	1	HP 759	攻撃 56	回復力 20	
	15	HP 1180	攻撃 91	回復力 47	
スキル	ウィンドブレス	リーダースキル	木の力		
進化素材	火 —	水 —	木 100	光 —	闇 —



ブラキオス ★★★★

ドラゴン	—	コスト	20		
Lv.	1	HP 1144	攻撃 73	回復力 44	
	35	HP 1715	攻撃 142	回復力 80	
スキル	ガイアブレス	リーダースキル	木の力		
進化素材	火 —	水 —	木 600	光 —	闇 —



大花龍ブラキオス ★★★★★

ドラゴン	—	コスト	25		
Lv.	1	HP 1587	攻撃 102	回復力 73	
	99	HP 3003	攻撃 256	回復力 153	
スキル	ガイアブレス	リーダースキル	大地の力		
進化素材	火 —	水 —	木 —	光 —	闇 —



プテーラ ★★

ドラゴン	—	コスト	15		
Lv.	1	HP 597	攻撃 56	回復力 14	
	5	HP 688	攻撃 63	回復力 17	
スキル	フラッシュブレス	リーダースキル	光の力		
進化素材	火 —	水 —	木 —	光 50	闇 —



プテラス ★★★

ドラゴン	—	コスト	20		
Lv.	1	HP 735	攻撃 57	回復力 17	
	15	HP 1085	攻撃 94	回復力 37	
スキル	フラッシュブレス	リーダースキル	光の力		
進化素材	火 —	水 —	木 —	光 150	闇 —



プテラドス ★★★★

ドラゴン	—	コスト	30		
Lv.	1	HP 1068	攻撃 74	回復力 35	
	35	HP 1628	攻撃 147	回復力 68	
スキル	ホーリーブレス	リーダースキル	光の力		
進化素材	火 —	水 —	木 —	光 900	闇 —



太陽龍プテラドス ★★★★★

ドラゴン	—	コスト	35		
Lv.	1	HP 1517	攻撃 104	回復力 62	
	99	HP 2838	攻撃 264	回復力 136	
スキル	ホーリーブレス	リーダースキル	閃光の力		
進化素材	火 —	水 —	木 —	光 —	闇 —



スピノン ★★

ドラゴン	—	コスト	15		
Lv.	1	HP 592	攻撃 57	回復力 13	
	5	HP 679	攻撃 65	回復力 16	
スキル	ダークブレス	リーダースキル	闇の力		
進化素材	火 —	水 —	木 —	光 —	闇 50



スピナス ★★★

ドラゴン	—	コスト	20		
Lv.	1	HP 728	攻撃 58	回復力 15	
	15	HP 1072	攻撃 97	回復力 32	
スキル	ダークブレス	リーダースキル	闇の力		
進化素材	火 —	水 —	木 —	光 —	闇 150



デスピナス ★★★★

ドラゴン	—	コスト	30		
Lv.	1	HP 1058	攻撃 76	回復力 30	
	35	HP 1654	攻撃 149	回復力 62	
スキル	ヘルブレス	リーダースキル	闇の力		
進化素材	火 —	水 —	木 —	光 —	闇 900



月光龍デスピナス ★★★★★

ドラゴン	—	コスト	35		
Lv.	1	HP 1538	攻撃 106	回復力 57	
	99	HP 2887	攻撃 269	回復力 120	
スキル	ヘルブレス	リーダースキル	暗黒の力		
進化素材	火 —	水 —	木 —	光 —	闇 —



レッドコドラ ★★

ドラゴン	—	コスト	10		
Lv.	1	HP 582	攻撃 55	回復力 14	
	15	HP 790	攻撃 80	回復力 32	
スキル	ヒートボール	リーダースキル	—		
進化素材	火 50	水 —	木 50	光 —	闇 —



レッドドラゴン ★★★

ドラゴン	—	コスト	15		
Lv.	1	HP 817	攻撃 66	回復力 30	
	25	HP 1170	攻撃 110	回復力 56	
スキル	ヒートボール	リーダースキル	火の守り		
進化素材	火 100	水 —	木 50	光 —	闇 —



ボルケーノドラゴン ★★★★☆☆☆

ドラゴン	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1211	83	51
70	2187	261	56

スキル ファイアーボール　リーダースキル 火の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	750	—	500	—	—



メテオボルケーノドラゴン ★★★★★☆☆

ドラゴン	—	コスト	30

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1980	168	56
99	3675	316	103

スキル マグマボール　リーダースキル 炎の防壁

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ブルーコドラ ★★☆☆☆☆☆

ドラゴン	—	コスト	10

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	592	54	14
15	865	74	32

スキル コールドボール　リーダースキル —

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	50	—	—	—



ブルードラゴン ★★★☆☆☆☆

ドラゴン	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	877	63	30
25	1250	104	56

スキル コールドボール　リーダースキル 水の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	100	—	—	—



オーロラドラゴン ★★★★☆☆☆

ドラゴン	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1275	80	51
70	2303	250	60

スキル アイスボール　リーダースキル 水の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	500	750	—	—	—



クリスタルオーロラドラゴン ★★★★★☆☆

ドラゴン	—	コスト	30

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2072	162	60
99	3905	302	111

スキル ブリザードボール　リーダースキル 氷の防壁

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



グリーンコドラ ★★☆☆☆☆☆

ドラゴン	—	コスト	10

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	590	54	15
15	850	77	35

スキル ウィンドボール　リーダースキル —

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	50	—	—



グリーンドラゴン ★★★☆☆☆☆

ドラゴン	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	865	65	32
25	1225	108	60

スキル ウィンドボール　リーダースキル 木の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	100	—	—



アースドラゴン ★★★★☆☆☆

ドラゴン	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1255	82	55
70	2280	253	64

スキル アースボール　リーダースキル 木の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	500	750	—	—



グラビトンアースドラゴン ★★★★★☆☆

ドラゴン	—	コスト	30

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2054	164	64
99	3860	306	119

スキル ガイアボール　リーダースキル 大樹の防壁

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ホワイトコドラ ★★☆☆☆☆☆

ドラゴン	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	584	54	15
15	805	75	37

スキル フラッシュボール　リーダースキル —

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	50	50



ホワイトドラゴン ★★★☆☆☆☆

ドラゴン	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	829	64	35
25	1181	106	64

スキル フラッシュボール　リーダースキル 光の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	150	50



ホーリードラゴン ★★★★☆☆☆

ドラゴン	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1220	81	58
70	2222	255	68

スキル サンダーボール　リーダースキル 光の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	1050	750



ライトニングホーリードラゴン ★★★★★☆☆

ドラゴン	—	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2008	165	68
99	3745	308	127

スキル ホーリーボール　リーダースキル 光の防壁

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ブラックコドラ ★★

種族		コスト	
ドラゴン	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	587	55	14
15	828	81	32

スキル	ダークボール	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	50	50



ブラックドラゴン ★★★

種族		コスト	
ドラゴン	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	847	67	30
25	1188	112	56

スキル	ダークボール	リーダースキル	闇の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	50	150



デビルドラゴン ★★★★

種族		コスト	
ドラゴン	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1225	85	51
70	2245	258	53

スキル	カオスボール	リーダースキル	闇の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	750	1050



カオスデビルドラゴン ★★★★★

種族		コスト	
ドラゴン	悪魔	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2026	167	53
99	3790	313	96

スキル	ヘルボール	リーダースキル	闇の防壁

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ホノりん ★

種族		コスト	
バランス	—	コスト	10

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	589	55	14
10	745	71	25

スキル	ヒートアタック	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	—	—	—	—



デカホノりん ★★

種族		コスト	
バランス	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	781	61	23
30	1105	114	35

スキル	攻撃態勢・火	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



アワりん ★

種族		コスト	
バランス	—	コスト	10

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	593	54	14
10	765	68	25

スキル	コールドアタック	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	—	—	—



デカアワりん ★★

種族		コスト	
バランス	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	797	60	23
30	1143	109	37

スキル	防御態勢・水	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



モリりん ★

種族		コスト	
バランス	—	コスト	10

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	591	54	15
10	755	68	28

スキル	ウィンドアタック	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	50	—	—



デカモリりん ★★

種族		コスト	
バランス	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	789	60	26
30	1128	112	42

スキル	ドロップリフレッシュ	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ヒカりん ★

種族		コスト	
バランス	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	589	54	15
10	745	69	26

スキル	フラッシュアタック	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	50	—



デカヒカりん ★★

種族		コスト	
バランス	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	781	61	25
30	1113	110	40

スキル	防御態勢・光	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ワルりん ★

種族		コスト	
バランス	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	591	55	14
10	755	71	23

スキル	ダークアタック	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	50



デカワルりん ★★

種族		コスト	
バランス	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	789	62	22
30	1128	113	32

スキル	攻撃態勢・闇	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

レッドカーバンクル ★



回復	—	コスト	10

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	636	53	42
10	780	62	71

スキル	癒しの光	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	—	—	—	—

ルビーカーバンクル ★★



回復	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	819	56	67
30	990	77	117

スキル	回復の光	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	50	—	—	—

マーズライトカーバンクル ★★★★



回復	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1045	63	105
70	1815	166	255

スキル	大回復の光	リーダースキル	癒しの祈り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

ブルーカーバンクル ★



回復	—	コスト	10

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	636	52	43
10	775	61	72

スキル	癒しの光	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	—	—	—

サファイアカーバンクル ★★



回復	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	821	56	68
30	983	77	122

スキル	回復の光	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	100	—	—	—

マーキュライトカーバンクル ★★★★



回復	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1055	63	110
70	1860	161	270

スキル	大回復の光	リーダースキル	癒しの祈り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

グリーンカーバンクル ★



回復	—	コスト	10

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	635	52	43
10	775	61	73

スキル	癒しの光	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	50	—	—

エメラルドカーバンクル ★★



回復	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	815	56	69
30	983	77	120

スキル	回復の光	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	50	—	—

アースライトカーバンクル ★★★★



回復	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1035	63	107
70	1770	164	262

スキル	大回復の光	リーダースキル	癒しの祈り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

イエローカーバンクル ★



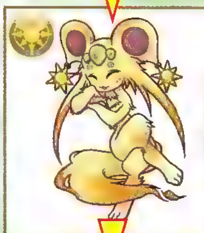
回復	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	634	52	43
10	770	60	75

スキル	癒しの光	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	50	—

トパーズカーバンクル ★★



回復	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	811	56	70
30	975	76	125

スキル	回復の光	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	—	50	—

サンライトカーバンクル ★★★★



回復	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1025	62	109
70	1725	156	267

スキル	大回復の光	リーダースキル	癒しの祈り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

パープルカーバンクル ★



回復	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	634	53	42
10	773	62	70

スキル	癒しの光	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	50

アメジストカーバンクル ★★



回復	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	813	57	66
30	968	79	115

スキル	回復の光	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	—	—	50



ムーンライトカーバンクル ★★★★

回復	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1015	62	106
70	1680	159	258

スキル	大回復の光	リーダースキル	癒しの祈り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



レッドゴブリン ★

攻撃	—	コスト	10

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	412	57	7
10	660	81	13

スキル	ヒートアタック	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	—	—	—	—



武者ゴブリン ★★

攻撃	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	673	67	12
30	1025	155	22

スキル	攻撃態勢・火	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ブルーゴブリン ★

攻撃	—	コスト	10

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	417	57	7
10	685	78	11

スキル	コールドアタック	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	—	—	—



マリンゴブリン ★★

攻撃	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	693	66	11
30	1063	153	20

スキル	防御態勢・水	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ゴブリン ★

攻撃	—	コスト	10

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	412	57	6
10	675	79	10

スキル	ウィンドアタック	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	50	—	—



ホブゴブリン ★★

攻撃	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	685	66	9
30	1048	151	17

スキル	ドロップリフレッシュ	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



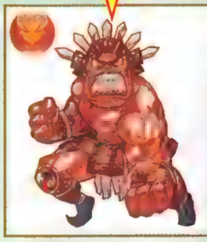
レッドオーガ ★★

体力	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	909	42	0
15	1455	79	2

スキル	フレイムアタック	リーダースキル	根性

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	—	—	—	—



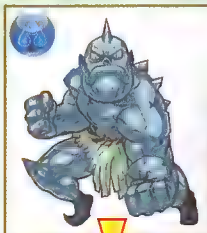
サムライオーガ ★★★

体力	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1404	59	2
50	2675	159	4

スキル	フレイムアタック	リーダースキル	根性

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ブルーオーガ ★★

体力	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	908	42	0
15	1448	78	2

スキル	フリーズアタック	リーダースキル	根性

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	—	—	—



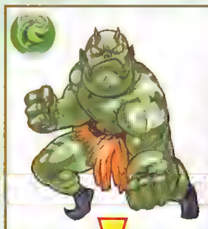
アイスオーガ ★★★

体力	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1398	59	2
50	2800	157	4

スキル	フリーズアタック	リーダースキル	根性

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



オーガ ★★

体力	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	907	41	0
15	1440	76	2

スキル	ウィンドアタック	リーダースキル	根性

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	50	—	—



アーマーオーガ ★★★

体力	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1392	58	2
50	2738	154	4

スキル	ウィンドアタック	リーダースキル	根性

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—





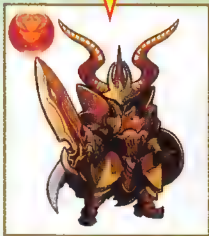
フレイムファイター ★★

バランス	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	669	56	14
15	955	86	30

スキル：ガードブレイク　リーダースキル：—

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	—	—	—	—



フレイムナイト ★★★

バランス	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	964	70	28
50	1538	138	60

スキル：ガードブレイク　リーダースキル：—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



アクアファイター ★★

バランス	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	673	55	14
15	985	83	32

スキル：ガードブレイク　リーダースキル：—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	—	—	—



アクアナイト ★★★

バランス	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	988	68	30
50	1588	130	68

スキル：ガードブレイク　リーダースキル：—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



アースファイター ★★

バランス	—	コスト	15

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	671	55	14
15	970	85	32

スキル：ガードブレイク　リーダースキル：—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	50	—	—



アースナイト ★★★

バランス	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	976	69	30
50	1563	132	64

スキル：ガードブレイク　リーダースキル：—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



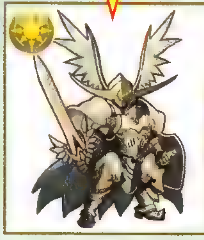
ホワイトファイター ★★

バランス	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	671	55	15
15	970	83	35

スキル：ガードブレイク　リーダースキル：—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	50	—



ホワイトナイト ★★★

バランス	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	976	69	32
50	1513	131	68

スキル：ガードブレイク　リーダースキル：—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ブラックファイター ★★

バランス	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	670	55	14
15	963	84	30

スキル：ガードブレイク　リーダースキル：—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	50



ブラックナイト ★★★

バランス	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	970	69	28
50	1575	133	60

スキル：ガードブレイク　リーダースキル：—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



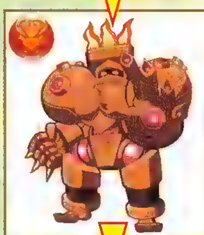
フレイムゴーレム ★★★

体力	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1031	43	4
25	1719	79	16

スキル：防御の構え　リーダースキル：守りの心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	150	100	—	—	—



フレイムガーディアン ★★★★

体力	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1630	59	15
70	3530	144	27

スキル：防御の構え　リーダースキル：守りの心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	1050	300	300	—	—



炎の機神兵・ヨトゥン ★★★★★

体力	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	3239	96	1
99	5399	163	3

スキル：防御の構え　リーダースキル：ブレイズカウンター

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



アイスゴーレム ★★★

体力	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1032	43	4
25	1725	77	19

スキル：防御の構え　リーダースキル：守りの心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	150	100	—	—



アイスガーディアン ★★★★

体力	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1635	58	17
70	3647	136	27

スキル：防御の構え　リーダースキル：守りの心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	300	1050	300	—	—



水の機神兵・ミズガルズ ★★★★★

体力	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	3253	95	2
99	5432	160	4

スキル：防御の構え　リーダースキル：フリーズカウンター

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



アースゴーレム ★★★

体力	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1033	43	4
25	1731	78	19

スキル：防御の構え　リーダースキル：守りの心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	100	—	150	—	—



アースガーディアン ★★★★

体力	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1640	59	17
70	3588	140	27

スキル：防御の構え　リーダースキル：守りの心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	300	300	1050	—	—



木の機神兵・アースガル ★★★★★

体力	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	3245	96	2
99	5413	161	4

スキル：防御の構え　リーダースキル：ストーンカウンター

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



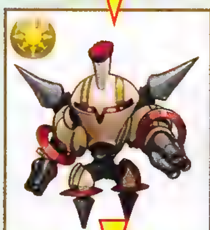
マシンゴーレム ★★★

体力	—	コスト	30

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1011	44	3
25	1594	83	14

スキル：アーマーブレイク　リーダースキル：守りの心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	200	100



マシンゴーレムMk-Ⅱ ★★★★

体力	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1530	62	13
70	3005	164	35

スキル：アーマーブレイク　リーダースキル：守りの心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	1350	650



マシンゴーレムMk-Ⅲ ★★★★★

体力	—	コスト	55

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2779	108	2
99	5260	187	5

スキル：アーマーブレイク　リーダースキル：ライトニングカウンター

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ダークゴーレム ★★★

体力	—	コスト	30

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1006	45	3
25	1563	85	14

スキル：アーマーブレイク　リーダースキル：守りの心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	100	200



ダークゴーレムMk-Ⅱ ★★★★

体力	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1505	62	13
70	2947	168	35

スキル：アーマーブレイク　リーダースキル：守りの心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	650	1350



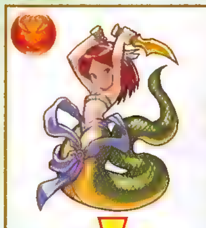
ダークゴーレムMk-Ⅲ ★★★★★

体力	—	コスト	55

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2743	110	2
99	5170	191	5

スキル：アーマーブレイク　リーダースキル：ダークネスカウンター

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



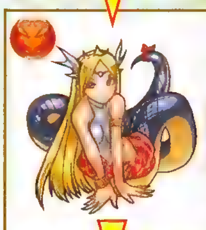
ナーガ ★★★

回復	—	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	771	54	45
25	1013	98	159

スキル：威嚇　リーダースキル：業火

進化素材	火	水	木	光	闇
	150	50	50	—	—



エキドナ ★★★★

回復	—	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1035	77	146
70	1665	150	255

スキル：威嚇　リーダースキル：業火

進化素材	火	水	木	光	闇
	750	350	150	—	—



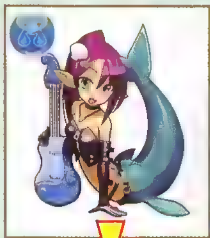
紅蓮の女帝・エキドナ ★★★★★

回復	—	コスト	30

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2072	106	233
99	2677	239	355

スキル：威嚇　リーダースキル：煉獄

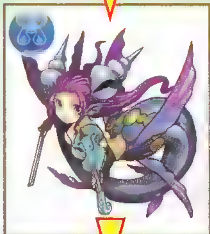
進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



マーメイド ★★★

回復	—	コスト	20				
Lv.	1	HP	775	攻撃	54	回復力	46
Lv.	25	HP	1063	攻撃	90	回復力	167
スキル	防御態勢・水	リーダースキル	癒しの唄				

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	150	50	—	—



セイレーン ★★★★

回復	—	コスト	25				
Lv.	1	HP	1075	攻撃	72	回復力	154
Lv.	70	HP	1688	攻撃	146	回復力	286
スキル	防御態勢・水	リーダースキル	癒しの唄				

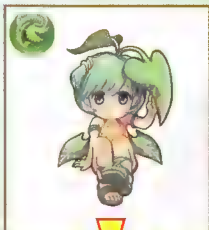
進化素材	火	水	木	光	闇
	150	950	150	—	—



大海の歌姫・セイレーン ★★★★★

回復	—	コスト	30				
Lv.	1	HP	2090	攻撃	104	回復力	246
Lv.	99	HP	2711	攻撃	207	回復力	375
スキル	防御態勢・水	リーダースキル	癒しの舞				

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ドリヤード ★★★

回復	—	コスト	20				
Lv.	1	HP	772	攻撃	54	回復力	46
Lv.	25	HP	1025	攻撃	93	回復力	163
スキル	キュアー	リーダースキル	癒しの祈り				

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	50	150	—	—



アルラウネ ★★★★

回復	—	コスト	25				
Lv.	1	HP	1045	攻撃	74	回復力	150
Lv.	70	HP	1630	攻撃	148	回復力	279
スキル	キュアー	リーダースキル	癒しの祈り				

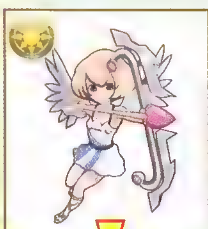
進化素材	火	水	木	光	闇
	150	350	750	—	—



大樹の精霊・アルラウネ ★★★★★

回復	—	コスト	30				
Lv.	1	HP	2044	攻撃	103	回復力	254
Lv.	99	HP	2624	攻撃	213	回復力	388
スキル	キュアー	リーダースキル	癒しの舞				

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



キューピッド ★★★

回復	—	コスト	25				
Lv.	1	HP	772	攻撃	53	回復力	47
Lv.	25	HP	1025	攻撃	85	回復力	171
スキル	ヒール	リーダースキル	癒しの唄				

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	—	200	50



エンジェル ★★★★

回復	—	コスト	30				
Lv.	1	HP	1045	攻撃	69	回復力	157
Lv.	70	HP	1642	攻撃	142	回復力	294
スキル	ヒール	リーダースキル	癒しの唄				

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	500	—	1050	250



天空の使徒・エンジェル ★★★★★

回復	—	コスト	35				
Lv.	1	HP	2054	攻撃	101	回復力	258
Lv.	99	HP	2647	攻撃	207	回復力	395
スキル	ヒール	リーダースキル	癒しの舞				

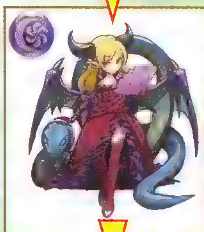
進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



サキュバス ★★★

回復	—	コスト	25				
Lv.	1	HP	773	攻撃	55	回復力	45
Lv.	25	HP	1038	攻撃	102	回復力	155
スキル	毒の霧	リーダースキル	クイック				

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	50	—	50	200



リリス ★★★★

回復	—	コスト	30				
Lv.	1	HP	1055	攻撃	79	回復力	142
Lv.	70	HP	1665	攻撃	155	回復力	251
スキル	毒の霧	リーダースキル	クイック				

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	500	—	250	1050



常夜の魔女・リリス ★★★★★

回復	悪魔	コスト	35				
Lv.	1	HP	2072	攻撃	109	回復力	229
Lv.	99	HP	2677	攻撃	267	回復力	349
スキル	毒の霧	リーダースキル	クイックブースト				

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



炎の魔剣士 ★★★

バランス	—	コスト	20				
Lv.	1	HP	752	攻撃	57	回復力	17
Lv.	25	HP	1350	攻撃	127	回復力	72
スキル	ドロップ変化・火	リーダースキル	火の守り				

進化素材	火	水	木	光	闇
	150	50	50	—	—



フェニックスナイト ★★★★

バランス	—	コスト	25				
Lv.	1	HP	1295	攻撃	93	回復力	66
Lv.	70	HP	2105	攻撃	223	回復力	154
スキル	ドロップ変化・火	リーダースキル	火の守り				

進化素材	火	水	木	光	闇
	900	200	200	—	—

フェニックスナイト・ホムラ ★★★★★



タイプ		コスト
バランス	—	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1989	147	139
99	3159	284	204

スキル：ドロップ変化・火　リーダースキル：不死鳥の加護

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

氷の魔剣士 ★★★



タイプ		コスト
バランス	—	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	751	58	16
25	1338	132	60

スキル：ドロップ変化・水　リーダースキル：水の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	150	50	—	—

フェンリルナイト ★★★★



タイプ		コスト
バランス	—	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1285	96	55
70	1988	235	130

スキル：ドロップ変化・水　リーダースキル：水の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	200	900	200	—	—

フェンリルナイト・カムイ ★★★★★



タイプ		コスト
バランス	—	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1895	154	118
99	2962	300	173

スキル：ドロップ変化・水　リーダースキル：神狼の咆哮

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

岩の魔剣士 ★★★



タイプ		コスト
バランス	—	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	756	58	16
25	1400	130	64

スキル：ドロップ変化・木　リーダースキル：木の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	50	50	150	—	—

ドラゴンナイト ★★★★



タイプ		コスト
バランス	—	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1335	95	58
70	2047	229	134

スキル：ドロップ変化・木　リーダースキル：木の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	200	200	900	—	—

エンシェントドラゴンナイト ★★★★★



タイプ		コスト
ドラゴン	—	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1943	151	122
99	3063	292	178

スキル：ドロップ変化・木　リーダースキル：龍騎士の怒り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

光の魔剣士 ★★★



タイプ		コスト
バランス	—	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	754	57	17
25	1375	126	68

スキル：ドロップ変化・光　リーダースキル：光の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	200	100

ヴァーチェ ★★★★



タイプ		コスト
バランス	—	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1315	92	62
70	2012	227	150

スキル：ドロップ変化・光　リーダースキル：光の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	1050	750

天空の騎士・ヴァーチェ ★★★★★



タイプ		コスト
神	バランス	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1915	149	136
99	3004	289	199

スキル：ドロップ変化・光　リーダースキル：神への祈り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

闇の魔剣士 ★★★



タイプ		コスト
バランス	—	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	755	58	16
25	1388	131	60

スキル：ドロップ変化・闇　リーダースキル：闇の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	100	200

ダークドラゴンナイト ★★★★



タイプ		コスト
バランス	—	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1325	95	55
70	2082	233	126

スキル：ドロップ変化・闇　リーダースキル：闇の守り

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	750	1050

カオスドラゴンナイト ★★★★★



タイプ		コスト
ドラゴン	—	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1971	153	115
99	3122	297	167

スキル：ドロップ変化・闇　リーダースキル：龍騎士の誓い

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



タイタン ★★★



体力	—	コスト	25		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	977	43	0		
25	1863	115	0		
スキル	攻撃態勢・火	リーダースキル	根性		
進化素材	火	水	木	光	闇
	200	—	—	150	—

ギガンテス ★★★★



体力	—	コスト	35		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	1745	80	0		
70	4125	197	0		
スキル	攻撃態勢・火	リーダースキル	根性		
進化素材	火	水	木	光	闇
	1050	—	—	950	—

剛腕の巨人・ギガンテス ★★★★★



体力	—	コスト	50		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	4200	131	0		
99	5833	225	0		
スキル	攻撃態勢・火	リーダースキル	根性		
進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

ヴァンパイア ★★★



バランス	—	コスト	25		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	761	57	17		
25	1463	126	72		
スキル	攻撃態勢・闇	リーダースキル	—		
進化素材	火	水	木	光	闇
	—	150	—	—	200

ヴァンパイアロード ★★★★



バランス	—	コスト	35		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	1385	92	66		
70	2500	249	169		
スキル	攻撃態勢・闇	リーダースキル	暗黒の力		
進化素材	火	水	木	光	闇
	—	950	—	—	1050

魔王・ヴァンパイアロード ★★★★★



バランス	悪魔	コスト	50		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	2616	173	150		
99	3796	293	241		
スキル	攻撃態勢・闇	リーダースキル	暗黒の力		
進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

ミネルヴァ ★★★★★



神	—	コスト	35		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	1251	80	36		
50	2500	230	106		
スキル	エナジーボム	リーダースキル	炎の防壁		
進化素材	火	水	木	光	闇
	2650	600	600	600	600

戦女神・ミネルヴァ ★★★★★★



神	—	コスト	40		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	2260	151	96		
99	3869	321	219		
スキル	クイックボム	リーダースキル	炎の防壁		
進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

ネプチューン ★★★★★



神	—	コスト	35		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	1253	80	36		
50	2525	228	101		
スキル	猛毒の霧	リーダースキル	氷の防壁		
進化素材	火	水	木	光	闇
	600	2650	600	600	600

海王神・ネプチューン ★★★★★★



神	—	コスト	40		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	2280	150	92		
99	3902	320	213		
スキル	ヒュドラの毒	リーダースキル	氷の防壁		
進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

セレス ★★★★★



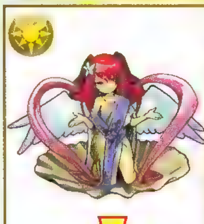
神	—	コスト	35		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	1236	77	44		
50	2313	200	168		
スキル	完治の光	リーダースキル	大樹の防壁		
進化素材	火	水	木	光	闇
	600	600	2650	600	600

豊穣神・セレス ★★★★★★



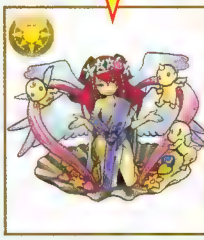
神	—	コスト	40		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	2110	134	152		
99	3374	262	350		
スキル	完治の光	リーダースキル	大樹の防壁		
進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

ヴィーナス ★★★★★



神	—	コスト	45		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	1230	77	45		
50	2238	203	181		
スキル	ワールド	リーダースキル	光の防壁		
進化素材	火	水	木	光	闇
	750	750	750	3400	750

慈愛神・ヴィーナス ★★★★★★



神	—	コスト	50		
Lv.	HP	攻撃	回復力		
1	2050	136	164		
99	3275	267	322		
スキル	チェンジ・ザ・ワールド	リーダースキル	光の防壁		
進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

ハーデス ★★★★★



神	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1239	85	35
50	2350	222	97

スキル	グラビティ	リーダースキル	闇の防壁

進化素材	火	水	木	光	闇
	750	750	750	750	3400

冥界神・ハーデス ★★★★★★



神	—	コスト	50

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2140	147	89
99	3671	332	208

スキル	ギガグラビティ	リーダースキル	闇の防壁

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

カグツチ ★★★★★



神	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1879	80	40
50	2463	185	118

スキル	エナジーボム	リーダースキル	煉獄

進化素材	火	水	木	光	闇
	2650	600	600	600	600

ヒノカグツチ ★★★★★★



神	—	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2230	122	107
99	3820	262	235

スキル	バーストボム	リーダースキル	神の業火

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

オロチ ★★★★★



神	体力	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1948	80	35
50	2575	176	93

スキル	威圧	リーダースキル	不破の力

進化素材	火	水	木	光	闇
	600	2650	600	600	600

ヤマタノオロチ ★★★★★★



神	体力	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2320	129	85
99	3690	248	121

スキル	威圧	リーダースキル	不破の力

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

スサノオ ★★★★★



神	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1845	79	33
50	2425	188	81

スキル	鉄壁の構え	リーダースキル	鉄壁の心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	600	600	2650	600	600

スサノオノミコト ★★★★★★



神	-	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2200	125	74
99	3770	237	159

スキル	鉄壁の構え	リーダースキル	鉄壁の心得

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

アマテラス ★★★★★



神	回復	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1842	78	42
50	2388	177	151

スキル	完治の光	リーダースキル	巫女の一矢

進化素材	火	水	木	光	闇
	750	750	750	3400	750

アマテラスオオカミ ★★★★★★



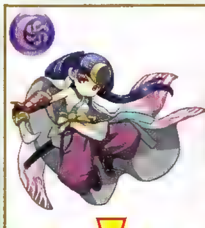
神	回復	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2170	118	137
99	3321	232	336

スキル	完治の光	リーダースキル	巫女の一矢

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

ヨミ ★★★★★



神	バランス	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1849	79	37
50	2275	181	106

スキル	チェンジ・ザ・ワールド	リーダースキル	月夜の剣舞

進化素材	火	水	木	光	闇
	750	750	750	750	3400

ツクヨミ ★★★★★★



神	バランス	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2080	140	96
99	3772	260	257

スキル	チェンジ・ザ・ワールド	リーダースキル	月夜の剣舞

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

ゼウス ★★★★★★



神	—	コスト	55

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1433	80	41
50	3050	228	118

スキル	ラース・オブ・ゴッド	リーダースキル	パワー・オブ・ゼウス

進化素材	火	水	木	光	闇
	1350	1350	1350	5950	1350

覚醒ゼウス ★★★★★★★



神	—	コスト	60

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2730	150	107
99	4737	334	175

スキル	ラース・オブ・ゴッド	リーダースキル	パワー・オブ・ゼウス

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—

ヘラ ★★★★★★



神	—	コスト	55	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	1418	82	22	
50	2863	247	110	
スキル	ギガグラビティ	リーダースキル	クイックブースト	
進化素材 火	水	木	光	闇
1350	1350	1350	1350	5950

覚醒ヘラ ★★★★★★★



神	悪魔	コスト	60	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	2580	161	100	
99	4290	359	164	
スキル	ギガグラビティ	リーダースキル	神の一手	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	—	—	—	—

パイロデビル ★★



攻撃	—	コスト	15	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	457	63	12	
15	665	128	67	
スキル	ボム	リーダースキル	—	
進化素材 火	水	木	光	闇
50	—	—	—	—

パイロデーモン ★★★



攻撃	—	コスト	20	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	692	94	61	
50	1025	269	87	
スキル	ボム	リーダースキル	—	
進化素材 火	水	木	光	闇
200	—	—	—	—

火炎獄・パイロデーモン ★★★★



攻撃	悪魔	コスト	25	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	1048	173	79	
99	1589	326	143	
スキル	ボム	リーダースキル	悪魔の軍勢	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	—	—	—	—

フロストデビル ★★



攻撃	—	コスト	15	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	459	62	13	
15	680	125	71	
スキル	ボム	リーダースキル	—	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	50	—	—	—

フロストデーモン ★★★



攻撃	—	コスト	20	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	704	92	65	
50	1033	267	89	
スキル	ボム	リーダースキル	—	
進化素材 火	水	木	光	闇
50	150	—	—	—

氷結獄・フロストデーモン ★★★★



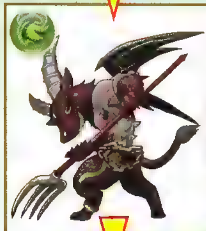
攻撃	悪魔	コスト	25	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	1055	172	81	
99	1611	323	147	
スキル	ボム	リーダースキル	悪魔の軍勢	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	—	—	—	—

タウロスデビル ★★



攻撃	—	コスト	15	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	458	63	13	
15	673	128	71	
スキル	ボム	リーダースキル	—	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	—	50	—	—

タウロスデーモン ★★★



攻撃	—	コスト	20	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	698	93	65	
50	1042	272	87	
スキル	ボム	リーダースキル	—	
進化素材 火	水	木	光	闇
50	—	150	—	—

樹海獄・タウロスデーモン ★★★★



攻撃	悪魔	コスト	25	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	1043	173	79	
99	1573	325	144	
スキル	ボム	リーダースキル	悪魔の軍勢	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	—	—	—	—

ハーピィデビル ★★



攻撃	—	コスト	20	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	456	62	13	
15	658	125	71	
スキル	ボム	リーダースキル	—	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	—	—	50	—

ハーピィデーモン ★★★



攻撃	—	コスト	25	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	686	92	65	
50	1017	264	88	
スキル	ボム	リーダースキル	—	
進化素材 火	水	木	光	闇
100	—	—	200	—

光天獄・ハーピィデーモン ★★★★



攻撃	悪魔	コスト	35	
Lv.	HP	攻撃	回復力	
1	1040	170	80	
99	1563	319	145	
スキル	ボム	リーダースキル	悪魔の軍勢	
進化素材 火	水	木	光	闇
—	—	—	—	—



ブラッドデビル ★★

攻撃	―	コスト	20

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	455	62	12
15	650	126	67

スキル	ボム	リーダースキル	―

進化素材	火	水	木	光	闇
	―	―	―	―	50



ブラッドデーモン ★★★

攻撃	―	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	680	93	61
50	1008	265	86

スキル	ボム	リーダースキル	―

進化素材	火	水	木	光	闇
	100	―	―	―	200



闇地獄・ブラッドデーモン ★★★★

攻撃	悪魔	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1032	173	78
99	1537	326	141

スキル	ボム	リーダースキル	悪魔の軍勢

進化素材	火	水	木	光	闇
	―	―	―	―	―



ベルセルク ★★★★

体力	―	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1047	41	4
50	2599	133	23

スキル	攻撃態勢・水	リーダースキル	狂戦士の怒り

進化素材	火	水	木	光	闇
	250	1750	―	―	―



蒼剣の覇王・ジークフリート ★★★★★

体力	―	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2587	90	20
70	3367	203	49

スキル	攻撃態勢・水	リーダースキル	ドラゴンブラッド

進化素材	火	水	木	光	闇
	3000	3400	―	―	―



蒼覇王・カイゼルジークフリート ★★★★★★

体力	―	コスト	50

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	3311	136	40
99	5119	218	64

スキル	攻撃態勢・水	リーダースキル	ドラゴンブラッド

進化素材	火	水	木	光	闇
	―	―	―	―	―



ハイランダー ★★★★

バランス	―	コスト	25

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	836	58	17
50	1681	200	92

スキル	攻撃態勢・木	リーダースキル	戦士の誓い

進化素材	火	水	木	光	闇
	―	―	1250	―	200



碧槍の英雄・クーフーリン ★★★★★

バランス	―	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1740	134	84
70	2649	307	153

スキル	攻撃態勢・木	リーダースキル	スカアハの祈り

進化素材	火	水	木	光	闇
	―	―	2600	―	2350



大英雄・モアクーフーリン ★★★★★★

バランス	―	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2613	200	137
99	3887	317	184

スキル	攻撃態勢・木	リーダースキル	スカアハの祈り

進化素材	火	水	木	光	闇
	―	―	―	―	―



ワルキューレ ★★★★

回復	―	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	880	58	47
50	1825	161	158

スキル	攻撃態勢・光	リーダースキル	戦乙女の誇り

進化素材	火	水	木	光	闇
	―	―	250	1750	―



白盾の女神・ヴァルキリー ★★★★★

回復	―	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1875	112	145
70	2785	260	268

スキル	攻撃態勢・光	リーダースキル	ヴァルキリーソウル

進化素材	火	水	木	光	闇
	―	―	3000	3400	―



戦乙女・プリンセスヴァルキリー ★★★★★★

回復	―	コスト	50

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2643	174	249
99	3358	287	308

スキル	攻撃態勢・光	リーダースキル	ヴァルキリーソウル

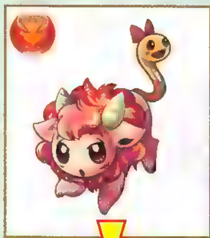
進化素材	火	水	木	光	闇
	―	―	―	―	―

どうしてカラードラゴンは人気なの？

理由1	入手しやすい
理由2	必要進化素材が少ない
理由3	進化時のステータスが優秀
理由4	予選で使えるスキル
理由5	コストが低い

その理由は単純に入手しやすいというだけでなく、必要進化素材が少ないため進化させやすく、また進化後のステータスも優秀で即戦力となりやすいといった点も大きい。特に、成長に時間が掛からないという点は、これから始めるプレイヤーにとってはありがたい。また、所持しているスキルがダメージ系で予選時に現れる敵を効率よく倒せる点も優秀。本選においてはコストが低く撃破されたときのリスクが少ないため、多くのユーザーに愛用されているのだ。

※カラードラゴンとは……メテオボルケーノドラゴン、クリスタルオーロラドラゴンなどの総称



フレイムキメラ ★★★

攻撃	—	コスト	15
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	580	85	20
25	828	193	36

スキル	ヒートブレス	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	150	—	—	—	—



マグマキマイラ ★★★★

攻撃	—	コスト	20
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	822	130	33
70	1241	320	48

スキル	マグマブレス	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



バブルキメラ ★★★

攻撃	—	コスト	15
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	582	85	21
25	833	191	39

スキル	コールドブレス	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	150	—	—	—



ディープキマイラ ★★★★

攻撃	—	コスト	20
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	826	129	36
70	1250	317	51

スキル	ブリザードブレス	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



リーフキメラ ★★★

攻撃	—	コスト	15
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	586	85	23
25	844	190	44

スキル	ウィンドブレス	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	150	—	—



フラワーキマイラ ★★★★

攻撃	—	コスト	20
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	835	128	40
70	1271	314	57

スキル	ガイアブレス	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ボルトキメラ ★★★

攻撃	—	コスト	20
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	575	85	22
25	815	190	42

スキル	フラッシュブレス	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	200	—



サンダーキマイラ ★★★★

攻撃	—	コスト	30
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	812	129	38
70	1218	315	55

スキル	ホーリーブレス	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ミストキメラ ★★★

攻撃	—	コスト	20
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	584	84	20
25	838	189	37

スキル	ダークブレス	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	200



フォッグキマイラ ★★★★

攻撃	—	コスト	30
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	830	128	34
70	1259	313	49

スキル	ヘルブレス	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



フレイ ★★★★★

神	—	コスト	35
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1451	110	87
50	2187	242	171

スキル	フレイムエンハンス	リーダースキル	火の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	2650	600	600	600	600

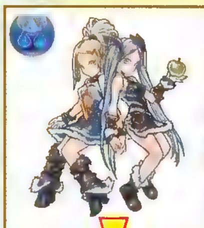


勝利の神・フレイ ★★★★★★

神	—	コスト	40
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2010	158	155
99	3525	310	228

スキル	フレイムエンハンス	リーダースキル	焔の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



イズン&イズーナ ★★★★★

神	-	コスト	35
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1428	107	101
50	2132	232	202

スキル	ウォーターエンハンス	リーダースキル	水の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	600	2650	600	600	600



双星の女神・イズン&イズーナ ★★★★★★

神	—	コスト	40
Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1966	152	183
99	3415	296	269

スキル	ウォーターエンハンス	リーダースキル	氷の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



フレイヤ ★★★★★

神	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1432	106	100
50	2142	230	199

スキル	リーダースキル
アースエンハンス	木の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	600	600	2650	600	600



大地の女神・フレイヤ ★★★★★★

神	—	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1974	151	180
99	3435	293	265

スキル	リーダースキル
アースエンハンス	大樹の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



トール ★★★★★

神	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1511	112	60
50	2331	250	115

スキル	リーダースキル
サンダーエンハンス	光の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	750	750	750	3400	750



雷の戦神・トール ★★★★★★

神	—	コスト	50

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2125	162	104
99	3813	320	152

スキル	リーダースキル
サンダーエンハンス	雷の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ロキ ★★★★★

神	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1439	108	94
50	2159	236	186

スキル	リーダースキル
ダークエンハンス	闇の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	750	750	750	750	3400



狡知の神・ロキ ★★★★★★

神	—	コスト	50

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1987	155	169
99	3468	302	248

スキル	リーダースキル
ダークエンハンス	悪の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



アレス ★★★★★

神	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1323	140	0
50	1781	338	0

スキル	リーダースキル
ダブル攻撃態勢・火	爆炎の力

進化素材	火	水	木	光	闇
	2650	600	600	600	600



戦軍神・アレス ★★★★★★

神	—	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1701	212	0
99	2612	438	0

スキル	リーダースキル
ダブル攻撃態勢・火	軍神の祝福

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ヘルメス ★★★★★

神	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1345	114	38
50	1849	257	60

スキル	リーダースキル
ダブル攻撃態勢・水	激流の力

進化素材	火	水	木	光	闇
	600	2650	600	600	600



商業神・ヘルメス ★★★★★★

神	—	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1739	166	55
99	2774	329	92

スキル	リーダースキル
ダブル攻撃態勢・水	商業神の祝福

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



アルテミス ★★★★★

神	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1337	115	39
50	1831	259	63

スキル	リーダースキル
ダブル攻撃態勢・木	大地の力

進化素材	火	水	木	光	闇
	600	600	2650	600	600



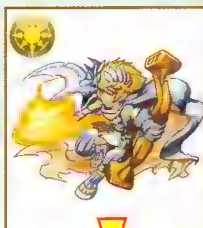
狩猟神・アルテミス ★★★★★★

神	—	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1725	167	57
99	2740	333	95

スキル	リーダースキル
ダブル攻撃態勢・木	狩猟神の祝福

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



アポロン ★★★★★

神	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1504	112	81
50	2315	250	138

スキル	リーダースキル
ダブル攻撃態勢・光	光の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	750	750	750	3400	750



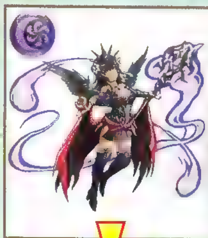
光明神・アポロン ★★★★★★

神	—	コスト	50

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2112	162	125
99	3558	320	218

スキル	リーダースキル
ダブル攻撃態勢・光	閃光の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



ペルセポネ ★★★★★

神	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1591	105	115
50	2523	209	199

スキル	ダブル攻撃態勢·闇	リーダースキル	闇の魂

進化素材	火	水	木	光	闇
	750	750	750	750	3400



冥府神·ペルセポネ ★★★★★★

神	—	コスト	50

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2278	139	180
99	3939	251	265

スキル	ダブル攻撃態勢·闇	リーダースキル	暗黒の力

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



大天使·ウリエル ★★★★★

神	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1434	94	117
50	2147	192	234

スキル	聖炎の奇跡	リーダースキル	炎の誓い

進化素材	火	水	木	光	闇
	2650	600	600	600	600



神炎の熾天使·ウリエル ★★★★★★

神	—	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1978	130	212
99	3445	272	313

スキル	聖炎の奇跡	リーダースキル	炎の神託

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



大天使·ガブリエル ★★★★★

神	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1433	94	116
50	2144	193	233

スキル	聖氷の奇跡	リーダースキル	水の誓い

進化素材	火	水	木	光	闇
	600	2650	600	600	600



神託の大天使·ガブリエル ★★★★★★

神	—	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1975	130	211
99	3438	273	311

スキル	聖氷の奇跡	リーダースキル	水の神託

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



大天使·ミカエル ★★★★★

神	—	コスト	35

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1429	94	117
50	2135	193	236

スキル	聖樹の奇跡	リーダースキル	風の誓い

進化素材	火	水	木	光	闇
	600	600	2650	600	600



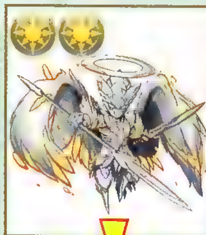
護法の大天使·ミカエル ★★★★★★

神	—	コスト	40

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1968	130	213
99	3420	273	315

スキル	聖樹の奇跡	リーダースキル	風の神託

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



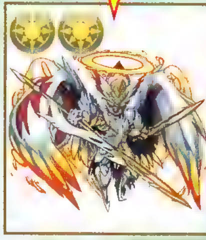
大天使·ラファエル ★★★★★

神	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1471	95	106
50	2235	194	211

スキル	神癒の奇跡	リーダースキル	光の神託

進化素材	火	水	木	光	闇
	750	750	750	3400	750



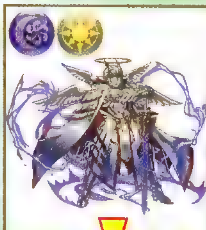
神癒の大天使·ラファエル ★★★★★★

神	—	コスト	50

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	2048	131	191
99	3620	275	282

スキル	神癒の奇跡	リーダースキル	—

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



大天使·ルシファー ★★★★★

神	—	コスト	45

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1431	98	107
50	2139	217	215

スキル	明けの星	リーダースキル	闇の誓い

進化素材	火	水	木	光	闇
	750	750	750	750	3400



黎明の熾天使·ルシファー ★★★★★★

神	—	コスト	50

Lv.	HP	攻撃	回復力
1	1971	138	194
99	3428	291	287

スキル	明けの星	リーダースキル	闇の神託

進化素材	火	水	木	光	闇
	—	—	—	—	—



進化合成用モンスター

モンスターが進化するのに必要な素材を一挙紹介！　素材欄の数値は前半のモンスターの必要進化素材欄に対応しているぞ！

モンスター	★	進化素材 火	水	木		闇
進化の赤仮面	★★	100	—	—	—	—
朱色の鬼神面	★★★	200	—	—	—	—
神化の紅面	★★★★	400	—	—	—	—
ルビリット	★★★	100	—	—	—	—
ダブルビリット	★★★★★	800	—	—	—	—
進化の青仮面	★★	—	100	—	—	—
蒼色の鬼神面	★★★	—	200	—	—	—
神化の蒼面	★★★★	—	400	—	—	—
サファリット	★★★	—	100	—	—	—
ダブサファリット	★★★★★	—	800	—	—	—
進化の緑仮面	★★	—	—	100	—	—
碧色の鬼神面	★★★	—	—	200	—	—
神化の碧面	★★★★	—	—	400	—	—
エメリット	★★★	—	—	100	—	—
ダブエメリット	★★★★★	—	—	800	—	—
進化の黄仮面	★★	—	—	—	100	—
黄金の鬼神面	★★★	—	—	—	200	—
神化の金面	★★★★	—	—	—	400	—
トパリット	★★★	—	—	—	100	—
ダブトパリット	★★★★★	—	—	—	800	—
進化の紫仮面	★★	—	—	—	—	100
紫色の鬼神面	★★★	—	—	—	—	200
神化の黒面	★★★★	—	—	—	—	400
アメリット	★★★	—	—	—	—	100
ダブアメリット	★★★★★	—	—	—	—	800
ミスリット	★★★★	200	200	200	200	200
神秘の仮面	★★★★★	500	500	500	500	500
ダブミスリット	★★★★★★	1000	1000	1000	1000	1000

強化合成用モンスター

モンスターと合成すれば、モンスターの経験値が一気にアップ！
一部モンスターは売却することでコインを獲得できるぞ！

モンスター	★	売却コイン	経験値
ルビードラゴン	★★★	100	1000
サファイアドラゴン	★★★	100	1000
エメラルドドラゴン	★★★	100	1000
メタルドラゴン	★★★	100	1000
ゴールドドラゴン	★★★	200	1000
ハイルビードラゴン	★★★★	200	5000
ハイサファイアドラゴン	★★★★	200	5000
ハイエメラルドドラゴン	★★★★	200	5000
ハイメタルドラゴン	★★★★	200	5000
ハイゴールドドラゴン	★★★★	400	5000
キングルビードラゴン	★★★★★	500	30000
キングサファイアドラゴン	★★★★★	500	30000
キングエメラルドドラゴン	★★★★★	500	30000
キングメタルドラゴン	★★★★★	500	30000
キングゴールドドラゴン	★★★★★	2000	30000
超キングルビードラゴン	★★★★★★	1000	80000
超キングサファイアドラゴン	★★★★★★	1000	80000
超キングエメラルドドラゴン	★★★★★★	1000	80000
超キングメタルドラゴン	★★★★★★	1000	80000
超キングゴールドドラゴン	★★★★★★	5000	80000

スキル一覧

スキルごとにモンスターがまとまったモンスター一覧。スキルから欲しいモンスターを探そう。スキルを使用するまでに必要なタイムも参考に!

攻撃系

スキル名	効果	所有モンスター	発動可能時間
ヒートアタック	敵単体に自分の攻撃力50%分の火属性攻撃を行う	ホノりん、レッドゴブリン	30
フレイムアタック	敵単体に自分の攻撃力100%分の火属性攻撃を行う	レッドオーガ、サムライオーガ	35
ヒートブレス	敵全体に自分の攻撃力100%分の火属性攻撃を行う	ティラ、ティラン、フレイムキメラ	40
マグマブレス	敵全体に自分の攻撃力200%分の火属性攻撃を行う	ティラノス、爆炎龍ティラノス、マグマキマイラ	65
ヒートボール	敵全体に火属性の100ダメージを与える	レッドコドラ、レッドドラゴン	40
ファイアボール	敵全体に火属性の300ダメージを与える	ボルケーノドラゴン	50
マグマボール	敵全体に火属性の600ダメージを与える	メテオボルケーノドラゴン	70
コールドアタック	敵単体に自分の攻撃力50%分の水属性攻撃を行う	アワりん、ブルーゴブリン	30
フリーズアタック	敵単体に自分の攻撃力100%分の水属性攻撃を行う	ブルーオーガ、アイスオーガ	35
コールドブレス	敵全体に自分の攻撃力100%分の水属性攻撃を行う	プレシィ、プレシィール、バブルキメラ	40
ブリザードブレス	敵全体に自分の攻撃力200%分の水属性攻撃を行う	プレシオス、氷塊龍プレシオス、ディープキマイラ	65
コールドボール	敵全体に水属性の100ダメージを与える	ブルーコドラ、ブルードラゴン	40
アイスボール	敵全体に水属性の300ダメージを与える	オーロラドラゴン	50
ブリザードボール	敵全体に水属性の600ダメージを与える	クリスタルオーロラドラゴン	70
ウィンドアタック	敵単体に自分の攻撃力50%分の木属性攻撃を行う	モリりん、ゴブリン	30
ロックアタック	敵単体に自分の攻撃力100%分の木属性攻撃を行う	オーガ、アーマーオーガ	35
ウィンドブレス	敵全体に自分の攻撃力100%分の木属性攻撃を行う	ブラッキィ、ブラッキオ、リーフキメラ	40
ガイアブレス	敵全体に自分の攻撃力200%分の木属性攻撃を行う	ブラキオス、大花龍ブラキオス、フラワーキマイラ	65
ウィンドボール	敵全体に木属性の100ダメージを与える	グリーンコドラ、グリーンドラゴン	40
アースボール	敵全体に木属性の300ダメージを与える	アースドラゴン	50
ガイアボール	敵全体に木属性の600ダメージを与える	グラビトンアースドラゴン	70
フラッシュアタック	敵単体に自分の攻撃力50%分の光属性攻撃を行う	ヒカりん	30
フラッシュブレス	敵全体に自分の攻撃力100%分の光属性攻撃を行う	プテーラ、プテラス、ボルトキメラ	40
[illegible]	敵全体に自分の攻撃力200%分の光属性攻撃を行う	プテラドス、太陽龍プテラドス、サンダーキマイラ	65
[illegible]	敵全体に光属性の100ダメージを与える	ホワイトコドラ、ホワイトドラゴン	40
[illegible]	敵全体に光属性の300ダメージを与える	ホーリードラゴン	50
[illegible]	敵全体に光属性の600ダメージを与える	ライトニングホーリードラゴン	70
ダークアタック	敵単体に自分の攻撃力50%分の闇属性攻撃を行う	ワルりん	30
ダークブレス	敵全体に自分の攻撃力100%分の闇属性攻撃を行う	スピノン、スピナス、ミストキメラ	40
ヘルブレス	敵全体に自分の攻撃力200%分の闇属性攻撃を行う	デスピナス、月光龍デスピナス、フォッグキマイラ	65
ダークボール	敵全体に闇属性の100ダメージを与える	ブラックコドラ、ブラックドラゴン	40
カオスボール	敵全体に闇属性の300ダメージを与える	デビルドラゴン	50
ヘルボール	敵全体に闇属性の600ダメージを与える	カオスデビルドラゴン	70
明けの明星	自分のHPが1になるが、敵単体に闇属性の5000ダメージを与える	大天使・ルシファー、黎明の熾天使・ルシファー	115
ボム	敵単体に自分の攻撃力300%分の自属性攻撃を行う	パイロデビル、パイロデーモン、フロストデビル、フロストデーモン、タウロスデビル、タウロスデーモン、ハーピィデビル、ハーピィデーモン、ブラッドデビル、ブラッドデーモン、火炎獄・パイロデーモン、氷結獄・フロストデーモン、樹海獄・タウロスデーモン、光天獄・ハーピィデーモン、闇地獄・ブラッドデーモン	70
クイックボム	敵単体に自分の攻撃力300%分の自属性攻撃を行う	戦女神・ミネルヴァ	60
エナジーボム	敵単体に自分の攻撃力500%分の自属性攻撃を行う	ミネルヴァ、カグツチ	80
バーストボム	敵単体に自分の攻撃力600%分の自属性攻撃を行う	ヒノカグツチ	90

妨害系

スキル名	効果	所有モンスター	発動可能時間
グラビティ	敵モンスターのHPを15%分減らす	ハーデス	45
ネオグラビティ	敵モンスターのHPを30%分減らす	冥界神・ハーデス、ヘラ、覚醒ヘラ	65
[illegible]	敵モンスターのHPを35%分減らす	ゼウス、覚醒ゼウス	70
毒の霧	敵全体を毒にする(3ターン)	サキュバス、リリス、常夜の魔女・リリス	50
猛毒の霧	敵全体を猛毒にする(4ターン)	ネプチューン	60
ヒュドラの毒	敵全体を超猛毒にする(4ターン)	海王神・ネプチューン	65
[illegible]	敵全体のモンスタースキル発動を10秒間遅らせる	ナーガ、エキドナ、紅蓮の女帝・エキドナ	60
[illegible]	敵全体のモンスタースキル発動を20秒間遅らせる	オロチ、ヤマタノオロチ	75
ガードブレイク	敵全体の属性による防御力を3ターンの間ダウンさせる	フレイムファイター、アクアファイター、アースファイター、ホワイトファイター、ブラックファイター、フレイムナイト、アクアナイト、アースナイト、ホワイトナイト、ブラックナイト	55
アーマーブレイク	敵全体の属性防御力を5ターンの間ダウンさせる	マシンゴーレム、マシンゴーレムMk-Ⅱ、マシンゴーレム、ダークゴーレムMk-Ⅱ、マシンゴーレムMk-Ⅲ、ダークゴーレムMk-Ⅲ	65

表の見方①　スキル名にある色はそれぞれ、火、水、木、光、闇の属性を表しており、各種族のモンスターが所持しているものに関しては茶色で表示してある。また、属性に関係なくダメージを与えるものや妨害系のスキルはグレー、回復系のスキルはピンクで表示してある。黒いものはボスモンスターのみが所持していることを表す。

回復・補助系

スキル名	効果	所有モンスター	発動可能時間
ヒール	味方モンスターのHPが回復力300%分回復する	キューピッド、エンジェル、天空の使徒エンジェル	60
キュアー	味方モンスターのHPが回復力600%分回復する	ドリヤード、アルラウネ、大樹の精霊アルラウネ	80
癒しの光	味方全体のHPを200回復させる	レッドカーバンクル、ブルーカーバンクル、グリーンカーバンクル、イエローカーバンクル、パープルカーバンクル	35
回復の光	味方全体のHPを400回復させる	ルビーカーバンクル、サファイアカーバンクル、エメラルドカーバンクル、トパーズカーバンクル、アメジストカーバンクル	45
大回復の光	味方全体のHPを600回復させる	マーズライトカーバンクル、マーキュライトカーバンクル、アースライトカーバンクル、サンライトカーバンクル、ムーンライトカーバンクル	55
[illegible]	味方全体のHPを全回復させる	セレス、豊穣神・セレス、アマテラス、アマテラスオオカミ	115
防御の構え	敵からの被ダメージを3回軽減する	フレイムゴーレム、フレイムガーディアン、アイスゴーレム、アイスガーディアン、アースゴーレム、アースガーディアン、炎の機神兵・ヨトゥン、水の機神兵・ミズガルズ、木の機神兵・アースガル	75
鉄壁の構え	敵からの被ダメージを3回半減する	スサノオ、スサノオミコト	65
ワールド	20秒経過するか発動ボタンを押すまで、自分のドロップを何度でも動かせる	ヴィーナス	45
チェンジ・ザ・ワールド	30秒経過するか発動ボタンを押すまで、自分のドロップを何度でも動かせる	ヨミ、ツクヨミ、慈愛神・ヴィーナス	50
フレイムエンハンス	味方の火属性モンスターの攻撃力が2ターンの間、120%になる	フレイ、勝利の神・フレイ	70
ウォーターエンハンス	味方の水属性モンスターの攻撃力が2ターンの間、120%になる	イズン&イズーナ、双星の女神・イズン&イズーナ	70
アースエンハンス	味方の木属性モンスターの攻撃力が2ターンの間、120%になる	フレイヤ、大地の女神・フレイヤ	70
ライトエンハンス	味方の光属性モンスターの攻撃力が2ターンの間、120%になる	トール、雷の戦神・トール	70
ダークエンハンス	味方の闇属性モンスターの攻撃力が2ターンの間、120%になる	ロキ、狡知の神・ロキ	70

ドロップ変化系

スキル名	効果	所有モンスター	発動可能時間
ドロップ変化・火	自分の水ドロップを全て火ドロップに変化させる	炎の魔剣士、フェニックスナイト、フェニックスナイト・ホムラ	75
攻撃態勢・火	分の回復ドロップを全て火ドロップに変化させる	デカホノりん、武者ゴブリン、タイタン、ギガンテス、剛腕の巨人・ギガンテス	85
ダブル攻撃態勢・火	自分の水ドロップと回復ドロップを火ドロップに変化させる	アレス、戦軍神・アレス	95
ドロップ変化・水	自分の木ドロップを全て水ドロップに変化させる	氷の魔剣士、フェンリルナイト、フェンリルナイト・カムイ	75
攻撃態勢・水	自分の回復ドロップを全て水ドロップに変化させる	ベルセルク、蒼剣の覇王・ジークフリート、蒼覇王・カイゼルジークフリート	85
ダブル攻撃態勢・水	自分の木ドロップと回復ドロップを水ドロップに変化させる	ヘルメス、商業神・ヘルメス	95
ドロップ変化・木	自分の火ドロップを全て木ドロップに変化させる	岩の魔剣士、ドラゴンナイト、エンシェントドラゴンナイト	75
攻撃態勢・木	自分の回復ドロップを全て木ドロップに変化させる	ハイランダー、碧槍の英雄・クーフーリン、大英雄・モアクーフーリン	85
ダブル攻撃態勢・木	自分の火ドロップと回復ドロップを木ドロップに変化させる	アルテミス、狩猟神・アルテミス	95
ドロップ変化・光	自分の闇ドロップを全て光ドロップに変化させる	光の魔剣士、ヴァーチェ、天空の騎士・ヴァーチェ	75
攻撃態勢・光	自分の回復ドロップを全て光ドロップに変化させる	ワルキューレ、白盾の女神・ヴァルキリー、戦乙女・プリンセスヴァルキリー	85
ダブル攻撃態勢・光	自分の闇ドロップと回復ドロップを光ドロップに変化させる	アポロン、光明神・アポロン	95
ドロップ変化・闇	自分の光ドロップを全て闇ドロップに変化させる	闇の魔剣士、ダークドラゴンナイト、カオスドラゴンナイト	75
攻撃態勢・闇	自分の回復ドロップを全て闇ドロップに変化させる	デカワルりん、ヴァンパイア、ヴァンパイアロード、魔王・ヴァンパイアロード	85
ダブル攻撃態勢・闇	自分の光ドロップと回復ドロップを闇ドロップに変化させる	ペルセポネ、冥府神・ペルセポネ	95
防御態勢・水	自分の火ドロップを全て回復ドロップに変化させる	マリンゴブリン、デカアワりん、マーメイド、セイレーン、大海の歌姫・セイレーン	50
[illegible]	自分の闇ドロップを全て回復ドロップに変化させる	デカヒカりん	50
[illegible]	自分の光ドロップを火ドロップに、闇ドロップを回復ドロップに変化させる	大天使・ウリエル、神炎の熾天使・ウリエル	90
[illegible]	自分の光ドロップを水ドロップに、闇ドロップを回復ドロップに変化させる	大天使・ガブリエル、神託の大天使・ガブリエル	90
[illegible]	自分の光ドロップを木ドロップに、闇ドロップを回復ドロップに変化させる	大天使・ミカエル、護法の大天使・ミカエル	90
[illegible]	自分の全てのドロップを回復ドロップに変化させる	大天使・ラファエル、神癒の大天使・ラファエル	100
ドロップリフレッシュ	自分のドロップを、ランダムで入れ替える	ホブゴブリン、デカモリりん	65

ボスモンスター

スキル名	効果	所有モンスター	発動可能時間
審神龍の重圧	各モンスターのHPが40%減少する	マドロミドラゴン	—
審神龍の威圧	全体のスキル発動までの時間が遅延する(30秒)	マドロミドラゴン	—
審神龍の猛毒	全体を超猛毒にする(99ターン)	マドロミドラゴン	—
ダークネスオブドラゴン	全体に闇属性攻撃する。	カクセイドラゴン	—
シャイニングオブゴッド	全体に光属性攻撃する。	カクセイドラゴン	—

表の見方② 各スキルの発動条件はドロップを消した数ではなく、ゲーム内におけるカウントによって管理されている。この表では発動までに掛かる時間を表の発動可能時間にまとめている。

リーダースキル一覧

こちらは各モンスターのリーダースキルを掲載！　系統毎に分類されているので、欲しいリーダースキルがすぐに見付かるぞ！

ステータス上昇系

スキル名	効果	所有モンスター
火の力	味方の火属性モンスターの攻撃力が10%アップ	ティラ、ティラノス、ティラン
爆炎の力	味方の火属性モンスターの攻撃力が20%アップ	爆炎龍ティラノス、アレス
火の魂	味方の火属性モンスターの攻撃力と回復力が10%アップ	フレイ
焔の魂	味方の火属性モンスターの攻撃力と回復力が20%アップ	勝利の神・フレイ
軍神の祝福	味方の火属性モンスターのHPと攻撃力が20%アップ	戦軍神・アレス
炎の誓い	味方の火属性モンスターのHPが20%アップ	大天使・ウリエル
炎の神託	味方の火属性モンスターのHPと回復力が20%アップ	神炎の熾天使・ウリエル
水の力	味方の水属性モンスターの攻撃力が10%アップ	プレシィ、プレシィール、プレシオス
激流の力	味方の水属性モンスターの攻撃力が20%アップ	氷塊龍プレシオス、ヘルメス
水の魂	味方の水属性モンスターの攻撃力と回復力が10%アップ	イズン&イズーナ
氷の魂	味方の水属性モンスターの攻撃力と回復力が20%アップ	双星の女神・イズン&イズーナ
商業神の加護	味方の水属性モンスターのHPと攻撃力が20%アップ	商業神・ヘルメス
水の誓い	味方の水属性モンスターのHPが20%アップ	大天使・ガブリエル
水の神託	味方の水属性モンスターのHPと回復力が20%アップ	神託の大天使・ガブリエル
木の力	味方の木属性モンスターの攻撃力が10%アップ	ブラッキィ、ブラッキオ、ブラキオス
大地の力	味方の木属性モンスターの攻撃力が20%アップ	大花龍ブラキオス、アルテミス
木の魂	味方の木属性モンスターの攻撃力と回復力が10%アップ	フレイヤ
大樹の魂	味方の木属性モンスターの攻撃力と回復力が20%アップ	大地の女神・フレイヤ
狩猟神の加護	味方の木属性モンスターのHPと攻撃力が20%アップ	狩猟神・アルテミス
風の誓い	味方の木属性モンスターのHPが20%アップ	大天使・ミカエル
風の神託	味方の木属性モンスターのHPと回復力が20%アップ	護法の大天使・ミカエル
光の力	味方の光属性モンスターの攻撃力が10%アップ	プテーラ、プテラス、プテラドス
[illegible]の力	味方の光属性モンスターの攻撃力が20%アップ	太陽龍プテラドス
[illegible]	味方の光属性モンスターの攻撃力と回復力が10%アップ	トール、アポロン
光の誓い	味方の光属性モンスターのHPが20%アップ	大天使・ラファエル
光の神託	味方の光属性モンスターのHPと回復力が20%アップ	神癒の大天使・ラファエル
[illegible]	味方の光属性モンスターのHPと攻撃力と回復力が10%アップ	光明神・アポロン
[illegible]	味方の光属性モンスターの攻撃力と回復力が20%アップ	雷の戦神・トール
闇の力	味方の闇属性モンスターの攻撃力が10%アップ	スピノン、スピナス、デスピナス
暗黒の力	味方の闇属性モンスターの攻撃力が20%アップ	月光龍デスピナス、ヴァンパイアロード、魔王・ヴァンパイアロード
闇の魂	味方の闇属性モンスターの攻撃力と回復力が10%アップ	ロキ、ペルセポネ
悪の魂	味方の闇属性モンスターの攻撃力と回復力が20%アップ	狡知の神・ロキ
闇の誓い	味方の闇属性モンスターのHPが20%アップ	大天使・ルシファー
闇の神託	味方の闇属性モンスターのHPと回復力が20%アップ	黎明の熾天使・ルシファー
暗黒の魂	味方の闇属性モンスターのHPと攻撃力と回復力が10%アップ	冥府神・ペルセポネ
騎士の誓い	味方のバランスタイプのHPが10%アップ	ハイランダー
スカアハの祈り	味方のバランスタイプのHPが25%アップ	碧槍の英雄・クーフーリン、大英雄・モアクーフーリン
神狼の咆哮	味方のバランスタイプの攻撃力が25%アップ	フェンリルナイト・カムイ
不死鳥の加護	味方のバランスタイプの回復力が25%アップ	フェニックスナイト・ホムラ
狂戦士の怒り	味方の体力タイプの攻撃力が20%アップ	ベルセルク
ドラゴンブラッド	味方の体力タイプの攻撃力が25%アップ	蒼剣の覇王・ジークフリート、蒼覇王・カイゼルジークフリート
悪魔の軍勢	味方の攻撃タイプの攻撃力が10%アップ	火炎獄・パイロデーモン、氷結獄・フロストデーモン、樹海獄・タウロスデーモン、光天獄・ハーピィデーモン、闇地獄・ブラッドデーモン
戦乙女の誇り	味方の回復タイプの攻撃力が20%アップ	ワルキューレ
ヴァルキリーソウル	味方の回復タイプの攻撃力が25%アップ	白盾の女神・ヴァルキリー、戦乙女・プリンセスヴァルキリー
龍騎士の誓い	味方のドラゴンタイプのHPが20%アップ	カオスドラゴンナイト
龍騎士の怒り	味方のドラゴンタイプの攻撃力が25%アップ	エンシェントドラゴンナイト
神への祈り	味方の神タイプの攻撃力が20%アップ	天空の騎士・ヴァーチェ
パワー・オブ・ゼウス	各味方モンスターのHPが50%以上の時、攻撃力が30%アップ	ゼウス、覚醒ゼウス

追い打ち・被ダメージ系

スキル名	効果	所有モンスター
ブレイズカウンター	ダメージを受けると15%の確率で敵全体に被ダメージ×20%の火属性反撃	炎の機神兵・ヨトゥン
火の守り	敵の火属性モンスターから受けるダメージを40%軽減	レッドドラゴン、ボルケーノドラゴン、炎の魔剣士、フェニックスナイト
炎の防壁	敵の火属性モンスターから受けるダメージを60%軽減	ミネルヴァ、戦女神・ミネルヴァ、メテオボルケーノドラゴン
フリーズカウンター	ダメージを受けると15%の確率で敵全体に被ダメージ×20%の水属性反撃	水の機神兵・ミズガルズ
水の守り	敵の水属性モンスターから受けるダメージを40%軽減	氷の魔剣士、フェンリルナイト、ブルードラゴン、オーロラドラゴン

スキル名	効果	所有モンスター
水の防壁	敵の水属性モンスターから受けるダメージを60%軽減	ネプチューン、海王神・ネプチューン、クリスタルオーロラドラゴン
ストーンカウンター	ダメージを受けると15%の確率で敵全体に被ダメージ×20%の木属性反撃	木の機神兵・アースガル
木の守り	敵の木属性モンスターから受けるダメージを40%軽減	岩の魔剣士、ドラゴンナイト、グリーンドラゴン、アースドラゴン
大樹の防壁	敵の木属性モンスターから受けるダメージを60%軽減	セレス、豊穣神・セレス、グラビトンアースドラゴン
ライトニングカウンター	ダメージを受けると30%の確率で敵全体に被ダメージ×10%の光属性反撃	マシンゴーレムMk-Ⅲ
光の守り	敵の光属性モンスターから受けるダメージを40%軽減	光の魔剣士、ヴァーチェ、ホワイトドラゴン、ホーリードラゴン
光の防壁	敵の光属性モンスターから受けるダメージを60%軽減	ヴィーナス、慈愛神・ヴィーナス、ライトニングホーリードラゴン
ダークネスカウンター	ダメージを受けると30%の確率で敵全体に被ダメージ×10%の闇属性反撃	ダークゴーレムMk-Ⅲ
闇の守り	敵の闇属性モンスターから受けるダメージを40%軽減	闇の魔剣士、ダークドラゴンナイト、ブラックドラゴン、デビルドラゴン
闇の防壁	敵の闇属性モンスターから受けるダメージを60%軽減	ハーデス、冥界神・ハーデス、カオスデビルドラゴン
業火	攻撃の後、敵全体に自分の攻撃力×40%の追加攻撃	ナーガ、エキドナ
煉獄	攻撃の後、敵全体に自分の攻撃力×50%の追加攻撃	カグツチ、紅蓮の女帝・エキドナ
神の業火	攻撃の後、敵全体に自分の攻撃力×55%の追加攻撃	ヒノカグツチ
守りの心得	敵から受けるダメージを10%軽減	フレイムゴーレム、フレイムガーディアン、アイスゴーレム、アイスガーディアン、アースゴーレム、アースガーディアン、マシンゴーレム、マシンゴーレムMk-Ⅱ、ダークゴーレム、ダークゴーレムMk-Ⅱ
鉄壁の心得	敵から受けるダメージを20%軽減	スサノオ、スサノオノミコト

回復・補助系

スキル名	効果	所有モンスター
癒しの雨	ドロップを消したターン、各味方モンスターのHPが回復力×60%回復	大海の歌姫・セイレーン、大樹の精霊・アルラウネ、天空の使徒・エンジェル
癒しの祈り	ドロップを消したターン、各味方モンスターのHPが回復力×30%回復	ドリヤード、アルラウネ、マーズライトカーバンクル、マーキュライトカーバンクル、アースライトカーバンクル、サンライトカーバンクル、ムーンライトカーバンクル
癒しの唄	ドロップを消したターン、各味方モンスターのHPが回復力×40%回復	マーメイド、セイレーン、キューピッド、エンジェル
根性	各味方モンスターのHPが30%以上の時、死亡する攻撃を受けるとHP1で生存	タイタン、ギガンテス、剛腕の巨人・ギガンテス、レッドオーガ、サムライオーガ、ブルーオーガ、アイスオーガ、オーガ、アーマーオーガ
クイック	味方モンスターのスキルチャージ時間を4秒短縮	サキュバス、リリス
クイックブースト	味方モンスターのスキルチャージ時間を6秒短縮	常夜の魔女・リリス、ヘラ
神の一手	味方モンスターのスキルチャージ時間を8秒短縮	覚醒ヘラ
不屈の力	体力タイプの攻撃力とHPを20%アップ	オロチ、ヤマタノオロチ
巫女の一矢	回復タイプの攻撃力とHPを20%アップ	アマテラス、アマテラスオオカミ
月夜の剣舞	バランスタイプの攻撃力とHPを20%アップ	ヨミ、ツクヨミ

プレイヤースキル一覧

プレイヤーのスキルもゲームの重要な要素。必要なスキルが何かをしっかりと一覧をみて探してみよう。

スキル名称	内容	必要コイン
お邪魔変化Lv1	敵のドロップを3個、お邪魔ドロップに変化させる	1500
お邪魔変化Lv2	敵のドロップを6個、お邪魔ドロップに変化させる	9800
お邪魔変化Lv3	敵のドロップを10個、お邪魔ドロップに変化させる	30000
お邪魔毒変化Lv1	敵のドロップを1種類、毒ドロップに変化させる	2800
お邪魔毒変化Lv2	敵のドロップを2種類、毒ドロップに変化させる	19800
お邪魔毒変化Lv3	敵のドロップを3種類、毒ドロップに変化させる	42000
回復変化	いずれか1種類の自分のドロップを回復ドロップに変化させる	7500
攻撃変化	自分の回復ドロップをいずれか1種類のドロップに変化させる	9800
白黒ドロップLv1	10秒間、敵のドロップ色をモノクロにする。ドロップ色は時間経過で徐々に元に戻っていく	0
白黒ドロップLv2	20秒間、敵のドロップ色をモノクロにする。ドロップ色は時間経過で徐々に元に戻っていく	7500
白黒ドロップLv3	30秒間、相手のドロップ色をモノクロにする。ドロップ色は時間経過で徐々に元に戻っていく	15000
暗闇ドロップLv1	敵のドロップを真っ黒にする。ドロップが1回動かされると元に戻る	1800
暗闇ドロップLv2	敵のドロップを真っ黒にする。ドロップが3回動かされると元に戻る	19800
暗闇ドロップLv3	敵のドロップを真っ黒にする。ドロップが5回動かされると元に戻る	39800
モンスター蘇生Lv1	戦闘不能状態のモンスター復活までの時間を10秒短縮する	1000
モンスター蘇生Lv2	戦闘不能状態のモンスター復活までの時間を20秒短縮する	9800
モンスター蘇生Lv3	戦闘不能状態のモンスターを即時復活させる	25000
ダメージ無効	敵からの攻撃を1度だけ無効化する	15000
麻痺Lv1	ランダムで1体の敵モンスターを3ターンの間、行動不能にする	3000
麻痺Lv2	ランダムで2体の敵モンスターを3ターンの間、行動不能にする	24200
麻痺Lv3	ランダムで3体の敵モンスターを3ターンの間、行動不能にする	49800
神タイプ封じ	神タイプの敵モンスターを2ターンの間、行動不能にする	50000
ドラゴンタイプ封じ	ドラゴンタイプの敵モンスターを2ターンの間、行動不能にする	19800
悪魔タイプ封じ	悪魔タイプの敵モンスターを2ターンの間、行動不能にする	7500
攻撃タイプ封じ	攻撃タイプの敵モンスターを2ターンの間、行動不能にする	3200
体力タイプ封じ	体力タイプの敵モンスターを2ターンの間、行動不能にする	3200
回復タイプ封じ	回復タイプの敵モンスターを2ターンの間、行動不能にする	3200
高コスト封じLv1	リーダーよりコストが高い敵モンスターの攻撃力と回復力を2ターンの間、半減させる	2800

スキル名称	内容	必要コイン
高コスト封じLv2	自リーダーよりコストが高い敵モンスターの攻撃力と回復力を3ターンの間、半減させる	19800
高コスト封じLv3	自リーダーよりコストの高い敵モンスターの攻撃力と回復力を5ターンの間、半減させる	39800
Mスキル禁止Lv1	敵のモンスタースキルを2ターンの間、使用不可にする	1500
Mスキル禁止Lv2	敵のモンスタースキルを3ターンの間、使用不可にする	14200
Mスキル禁止Lv3	敵のモンスタースキルを5ターンの間、使用不可にする	28000
Pスキル禁止Lv1	敵のプレイヤースキルを2ターンの間、使用不可にする	1500
Pスキル禁止Lv2	敵のプレイヤースキルを3ターンの間、使用不可にする	14200
Pスキル禁止Lv3	敵のプレイヤースキルを5ターンの間、使用不可にする	28000
ターゲット固定HP	敵のターゲットを3ターンの間、高HP優先に固定させる	7500
ターゲット固定コスト	敵のターゲットを3ターンの間、低コスト優先に固定させる	7500
ターゲット固定攻撃	敵のターゲットを3ターンの間、低攻撃力優先に固定させる	7500
ターゲット固定回復	敵のターゲットを3ターンの間、高回復力優先に固定させる	7500
ターゲット固定属性	敵のターゲットを3ターンの間、半減属性優先に固定させる	7500
ターゲット固定スキル	敵のターゲットを3ターンの間、スキル使用までの時間が長いもの優先に固定させる	7500
HP増加Lv1	自モンスターのHPを200増量させる	2000
HP増加Lv2	自モンスターのHPを300増量させる	18000
HP増加Lv3	自モンスターのHPを500増量させる	38000
コンボ増加Lv1	自分のコンボ数を2ターンの間、1増加させる	1800
コンボ増加Lv2	自分のコンボ数を3ターンの間、1増加させる	18000
コンボ増加Lv3	自分のコンボ数を5ターンの間、1増加させる	36000
コンボ減少Lv1	敵のコンボ数を2ターンの間、2減少させる	1800
コンボ減少Lv2	敵のコンボ数を3ターンの間、2減少させる	18000
コンボ減少Lv3	敵のコンボ数を5ターンの間、2減少させる	36000
バランスタイプ封じ	バランスタイプの敵モンスターを2ターンの間、行動不能にする	3200
Rスキルブースト Lv1	リザーバーにいるモンスターのスキル発動までの時間を10秒短縮する	3200
Rスキルブースト Lv2	リザーバーにいるモンスターのスキル発動までの時間を15秒短縮する	7500
Rスキルブースト Lv3	リザーバーにいるモンスターのスキル発動までの時間を20秒短縮する	16200

ゲーセン&家で『ウルⅣ』三昧!
家庭用発売記念スペシャル

アルカディアの『ウルⅣ』ムック ついに登場!



アルカディア編集部制作による『ウルⅣ』が登場! システムや攻略はもちろん、当たり判定の分かる技写真、全技フレームデータ、キャラ対策や強技対策などなど、かゆいところに手が届く一冊となっているぞ。本作でのプレイに欠かせない『ウルⅣ』ムックは、9月4日発売だ。いち早く読んでライバルに差を付けろ!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.107
ウルトラストリートファイターⅣ 新生の書
9月4日(木)発売
定価:税込1,990円

家庭用の発売、全国大会予選、そしてムック発売と、まだまだ盛り上がる『ウルトラストリートファイターⅣ(以下ウルⅣ)』。今月は、最新の攻略&対策に加えて企画記事と読み物多めでお届けするぞ。この秋は、ゲームセンターでも家でも『ウルⅣ』を味わいつくそう!!

Text:H.H、コイチ、伝説のオタク、よるよる　協力:ウメハラ、ヘキサメチレン、マゴ、モリカワ

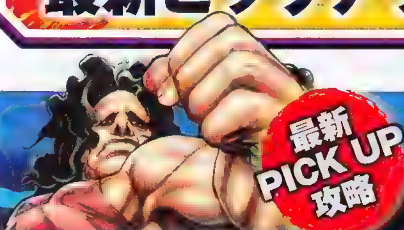
ウルトラストリートファイターⅣ

■メーカー	:カプコン
■ジャンル	:対戦格闘
■操作方法	:8方向レバー+6ボタン
■バージョンアップ日	:2014年8月7日(稼働中)
■使用基板	:Type-X3
■ネットワークシステム	:NESYS

対応ハード: PlayStation®3 / Xbox 360®
ジャンル: 対戦格闘　**プレイ人数:** 1〜2人(オンライン時:2〜8人)　**発売日(配信日):** 好評発売(配信)中!(2014年8月7日)　**価格:<PlayStation®3版>**
【ディスク版】3,990円+税 /【コレクターズ・パッケージ※1】4,990円+税【ダウンロードフル版】3,694+税 /【アップグレード版※2】1,389円+税
<Xbox 360® 版>
【ディスク版】3,990円+税 /【アップグレード版※2】1,389円+税
CEROレーティング: B(12才以上対象)

旬のネタで勝ち抜け! 最新ピックアップ対戦&対策

今なお進化し続ける『ウルⅣ』の戦術、対策。今回の記事では、最新の攻略情報からお届けするぞ。気になったら家庭用で試してみよう!



最新PICK UP攻略 ヒューゴー

今月はミートスカッシャー後の追撃を考察。大味なキャラだが細かいテクニックも覚えよう。

ミートスカッシャー後の追撃をマスターせよ

ミートスカッシャーを決めた後は、すべてのキャラクターに立ち中Ⓟが地上ヒットしてダメージアップが計れる。欄外(※1)のキャラクターには立ち弱Ⓚで追撃することも可能だ。これを利用すれば、立ち弱Ⓚ©ハンマーマウンテンという連続技が可能になり大ダメージを狙える。ただし、立ち弱Ⓚの追撃はタイミングがかなりシビアなことが難点。この連続技で立ち弱Ⓚの追撃に失敗してしまうと入力していたハンマーマウンテンが暴発してしまい、技のスキに反撃を受けてしまう可能性が高い。そのため、ハンマーマウンテンを入力するときはⓅボタンを押しっぱなしにしておくといい。暗転中に立ち弱Ⓚの追撃の失敗を確認したら、そのままⓅボタンを押し続ければ技がキャンセルされ反撃を受けないので安心だ。技の暗転中にヒット確認して素早くボタンを離せばしっかり連続技になるぞ。この連続技を狙うなら確実にマスターしておくべきテクニックだ。

また、ミートスカッシャーから立ち弱Ⓚ©弱ミートスカッシャーに連係してダブルアップを狙うのもアリ。二度目は立ち弱Ⓚ後に様子を見て相手のジャンプを誘うといい。



ミートスカッシャー→立ち弱Ⓚの対応キャラのうち、バイソンには発生の早い立ち弱Ⓟで代用できる。ハンマーマウンテンの入力はⓅボタン押しっぱなしで暗転中にヒット確認して素早くボタンを離そう。



ミートスカッシャー後は立ち弱Ⓚ©弱ミートスカッシャーの連係は展開が早くダブルアップを狙える。一発ネタだがヒット時の見返りはかなり大きい。2回目は追撃後に相手のジャンプを意識しよう。

※1:バイソン、バルログ、サガット、ベガ、C・ヴァイパー、元、コーディー、いぶき、ダッドリー、ジュリ、ヒューゴー

追撃! メガトンプレス

画面端でハンマーマウンテンをヒットさせた後は、メガトンプレスで追撃することができる。前述したミートスカッシャー→立ち弱Ⓚ©ハンマーマウンテンの連続技から、以下のキャラに決められる。

■E・本田、ザンギエフ、バイソン、サガット、ルーファス、T・ホーク、フェイロン、ディージェイ、ハカン、ヒューゴー



タイミングは少々シビアだが威力は絶大なので、倒し切りたいときに狙おう!



最新PICK UP攻略

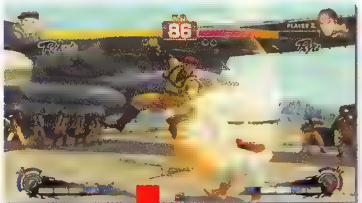
ロレント

新たな連続技により、強力な起き攻めが可能に。守りの弱さを攻めの強さでカバーしていこう。

新連係でワンチャンスをモノにする

立ち弱Ⓟや近距離立ち中Ⓚがヒットした際は、しゃがみ中ⓀⒸEXパトリオットサークルとつなぐのが基本連続技だったが、その後有効な起き攻めに移行できず攻め手を欠いていたロレント。だが、しゃがみ中ⓀⒸEXスティンガー→強メコンデルタエアレイド（※1）、とすべて最速で出すことで、強メコンデルタエアレイドで追撃ができる上に、起き攻めに最も適した距離でダウンを奪える。メコンデルタエアレイド後に受け身を取った相手に対し、一瞬待ってジャンプ強Ⓟが表ガード、ジャンプ中Ⓚでめくりを狙えるほか、昇龍拳などのリバーサル必殺技を空振らせることができるぞ。近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ中ⓀⒸEXスティンガー→強メコンデルエアレイドとつないだ後は距離が少し離れるため、一歩前に歩いてから前方ジャンプしよう。ジャンプ攻撃に対して受け身を取らなかった相手には、着地後すぐに垂直ジャンプ→昇り⬇＋中Ⓚ→レバー➡入れジャンプ強Ⓟorジャンプ中Ⓚとすることで、起き上がった相手に対してさらに表裏二択を仕掛けることが可能となる。

起き攻めのジャンプ攻撃がヒットした後は前述の連続技につないで再度同じ状況を作れるほか、相手のスタン値に応じてジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚなど、ヒット数を抑えたスタン狙いの連続技に切り替えるといいだろう。一連の連係で一気に勝負を決めてしまおう。



最低空EXスティンガーから強メコンデルタエアレイドで追撃をした後は……、

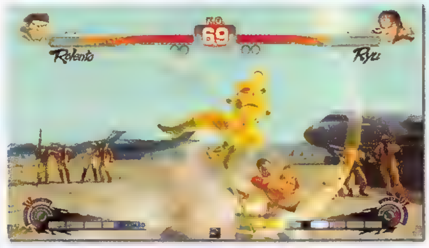


ジャンプ中Ⓚと強Ⓟで二択が可能！ 受け身を取らない相手にも対応の起き攻めだ。

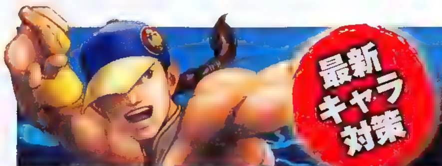
ガードをこじ開けろ！

固めの強力なロレント。ガードを崩す方法が少ないと思われがちだが、EXメコンデルタエアレイド→最速派生と出すことで非常に見切りづらい中段攻撃を仕掛けられる。狙いどころは普段しゃがみ中Ⓚにつなぐための立ち弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚ後。通常技からキャンセルで出してガードを揺さぶろう。

一部キャラ（※2）には昇り前方ジャンプ強Ⓟが中段として機能する。画面端でEXパトリオットサークル→近距離立ち強Ⓟからレバーを⬇に入れっぱなしにした後の昇りジャンプ強Ⓟがピッタリ重なるぞ。



意外と見づらいEXメコンデルタエアレイド。ガードされてしまった場合には、3Fの技による反撃を受けてしまう点にだけ注意。



最新キャラ対策

VS.ユン 前方転身対策

驚異の性能を誇るユンの前方転身。一点読みのバックステップでリスクを抑えていこう。

強キャラといわれるユンの崩しの中で、最も警戒すべきなのが前方転身。ユン側は起き攻めで直接通常版を重ねてくるか、弱攻撃またはしゃがみ中Ⓟをガードさせた後、投げ間合いの広いEX版を狙ってくることが多い。起き攻めの前方転身の明確な対策は無敵技での切り返しかバックステップしか無い。リベンジゲージがたまっていないときに狙うといいだろう。

打撃をガードさせてのEX前方転身を読んだら、打撃ガード中にレバー後ろを連打しよう。バックステップで前方転身をスカした場合の反撃は右表を参照。

起き攻めの状況や近距離立ち弱Ⓟヒット後など、ユン側が大幅に有利な状況から前方転身の持続を重ねられると、反撃が難しくなることには注意。反撃が安いキャラはリスクリターンが合わないため、垂直ジャンプから最大コンボをたたき込むことも重要だ。通常版、EX版ともに空振り後の硬直は変わらないため、きっちりと反撃しよう。なお、ヤンの持つ前方転身はユンのものよりも3F硬直が長いため、より反撃がしやすいぞ。

●ユン 前方転身への反撃一覧

キャラ	反撃に使用できる技
リュウ	➡＋強Ⓟ→しゃがみ強ⓅⒸ強竜巻旋風脚、各種ウルトラコンボ
ケン	ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強ⓅⒸ強昇龍拳、各種ウルトラコンボ
春麗	ダッシュ→しゃがみ強ⓅⒸ強百裂脚～中百裂脚→しゃがみ強ⓅⒸ中スピニングバードキック、強覇山蹴→しゃがみ弱ⓀⒸEX百裂脚
E.本田	歩きしゃがみ弱ⓅⒸEX百裂張り手→しゃがみ弱ⓅⒸ強百裂張り手→遠距離立ち強Ⓚ、ダッシュ→震・大蛇砕き
ブランカ	⬇＋強Ⓟ
ザンギエフ	（歩いて）しゃがみ弱Ⓚ×2ⒸEXバニシングフラット、弱スクリューパイルドライバー
ガイル	しゃがみ強Ⓚ
ダルシム	⬇＋強Ⓚ、ヨガシャングリラ
バイソン	ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸEXダッシュアッパー→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ強バッファローヘッド、ダッシュ→ダーティーブル
バルログ	⬇＋強Ⓚ→強スカーレットテラー、ダッシュしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸEXフライングバルセロナアタック
サガット	➡＋弱Ⓚ→しゃがみ弱ⓅⒸEXタイガーニークラッシュ、タイガージェノサイド、タイガーキャノン
ベガ	ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ強ダブルニープレス
C.ヴァイパー	EXセイスモハンマー→（ハイジャンプキャンセル）セービング～ダッシュ→しゃがみ強Ⓚ、（歩いて）バーストタイム、バーニングダンス
ルーファス	歩いてしゃがみ中ⓀⒸEX銀河トルネード、各種ウルトラコンボ
フォルテ	ダッシュ→近距離立ち強ⓅⒸアバネロダッシュ～停止→近距離立ち強ⓅⒸアバネロダッシュ～スライディング、各種ウルトラコンボ
アベル	➡＋中Ⓚ～ダッシュ→近距離強Ⓟ（1段目）Ⓒチェンジオブディレクション（3段目まで）、各種ウルトラコンボ
セス	弱丹田エンジン→近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ中百裂脚、丹田ストリーム、丹田ハリケーン
豪鬼	（歩いて）遠距離立ち強Ⓚ→しゃがみ中ⓅⒸ弱竜巻斬空脚→強豪昇龍拳、各種ウルトラコンボ
剛拳	（歩いて）しゃがみ強ⓅⒸEX閃空剛衝波→強閃空剛衝波、真・昇龍拳、電刃波動拳
キャミィ	ダッシュ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中ⓀⒸ強スパイラルアロー、ジャイロドライブスマッシャー
フェイロン	ダッシュ→立ち弱Ⓟ×2Ⓒ強烈火拳、烈火真拳、烈火真撃
さくら	ダッシュ→しゃがみ中ⓅⒸ弱春風脚→しゃがみ強ⓅⒸ弱春風脚→しゃがみ中ⓀⒸ強咲桜拳、真空波動拳、春爛漫
ローズ	ダッシュ→しゃがみ強ⓅⒸ強ソウルリフレクト→EXソウルスパイラル、イリュージョンスパーク
元	（喪流）遠距離立ち強Ⓚ、絶影、死点穴
ダン	EX断空脚、疾走無頼拳、覇王我道拳
T.ホーク	ダッシュ→強メキシカンタイフーン、ダッシュ→レイジングタイフーン
ディージェイ	遠距離立ち強Ⓚ
ガイ	ダッシュ→しゃがみ弱Ⓚ→［立ち中Ⓟ→強Ⓟ］Ⓒ中疾駆け→影すくい、ダッシュ武神無双連華
コーディー	歩いてしゃがみ強ⓅⒸ強クリミナルアッパー、ラストドレッドダスト
いぶき	ダッシュ→立ち弱Ⓟ→立ち中ⓀⒸ弱旋→立ち弱Ⓟ→立ち中ⓀⒸ強首折り、ダッシュ→鎧通し、破心衝
まこと	ダッシュ→立ち中Ⓟ×3ⒸEX吹上→ジャンプ強閃空カカト落とし・剣、ダッシュ→正中線五段突き、暴れ土佐波砕き
ダッドリー	ダッシュ→立ち強ⓀⒸEXマシンガンブロー→ダッキングストレート、各種ウルトラコンボ
アドン	低空強空中ジャガーキック→しゃがみ中ⓀⒸEXライジングジャガー、ジャガーバリードアサルト、ジャガーリボルバー
ハカン	強オイルダイブ、オイルコースター
ジュリ	強穿風車、EX穿風車
ユン	強鉄山靠→強絶招歩法、槍雷連撃
ヤン	（歩いて）遠距離立ち中ⓅⒸ強蟷螂斬or中穿弓腿、各種ウルトラコンボ
殺意リュウ	弱竜巻旋風脚→EX昇龍拳、歩き中竜爪脚→しゃがみ弱ⓀⒸ弱竜巻旋風脚→強昇龍拳、滅・波動拳、（歩いて）滅殺豪昇龍
狂オシキ鬼	（歩いて）立ち強ⓅⒸ弱羅漢→EXセービング～ダッシュしゃがみ中Ⓟ→［⬅＋中Ⓟ→強Ⓟ］Ⓒ強竜巻斬空脚、冥堂波動拳、天地双潰掀（カス当たり）
エレナ	強マレットスマッシュ→しゃがみ中ⓅⒸ弱ライノホーン→EXスクラッチホイール、ブレイブダンス
ロレント	（歩いて）しゃがみ中ⓀⒸEXスティンガー→強メコンデルタエアレイド、各種ウルトラコンボ
ポイズン	ダッシュ→しゃがみ強ⓅⒸEXウィップオブラブ→強ウィップオブラブ、ラブストーム
ヒューゴー	中ジャイアントパームボンバー（以下パーム）→EXパーム→弱パーム→しゃがみ弱ⓀⒸ弱モンスターラリアット、ハンマーマウンテン
ディカープリ	ダッシュ→しゃがみ強Ⓟ→（ノーキャンセル）強サイコスティング

ロレント補足　※1：上記連続技はブランカ以外に対応。サガット、ローズ、ハカン、フォルテ、ヒューゴーは高難度。※2：中段対応キャラはリュウ、ケン、殺意リュウ、豪鬼、E.本田、まこと、ダッドリー、剛拳、元、ダン、鬼、ユン、コーディー、ガイル、フェイロン、T.ホーク、ヤン。画面端限定でポイズン、ブランカ、エル・フォルテ、アドン、ローズ。

突発

A(アルカディア)杯エディションセレクト決戦

最強エディション選手権



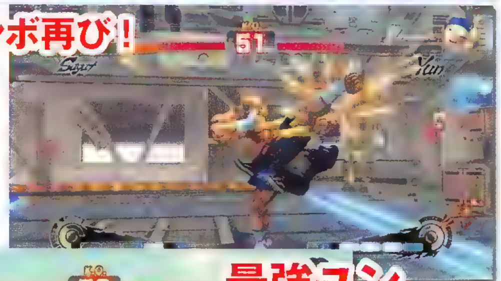
家庭用機能「エディションセレクト」を使用

エディションセレクトで盛り上がれ!

家庭用ならではのお楽しみ要素「エディションセレクト」モードでは、シリーズの第一作となる『ストⅣ』から最新作の『ウルⅣ』まで、ほぼすべてのバージョンの性能のキャラクターを使用することができる。残念ながらオンライン対戦には対応していないが、『ストⅣ』ファンが集まれば楽しめること間違い無し。今回の記事では、攻略を手がけるライター陣による、エディションセレクトバトルの模様をお届けするぞ。

ワロスコンボ再び!

サガットのタイガーアッパーカット→➡+強Ⓚ→タイガーディストラクションは、『ストⅣ』当時その威力の高さから「ワロスコンボ」の愛称で呼ばれていたことも。



何でもアリのお祭りバトル



過去シリーズの性能を持ったキャラクターを選択できる「エディションセレクト」バトルは、シリーズのファンなら熱くなれること間違い無し。

最強ユン、ここにあり!



『ウルⅣ』でも強キャラとウワサされるユンだが、『AE』での強さには遠く及ばない。高速の雷撃蹴と、揚砲で追撃可能なEX絶紹歩法で、相手を粉砕せよ!

「よるよる」SELECTION オススメキャラはコイツだ!

強キャラとして高い支持を得た初代『ストⅣ』のサガットと豪鬼、そして『スパⅣ AE』ユンは、個人的意見では勝ちに行くなら鉄板といえるのではないでしょうか。火力の高さと、すさまじい性能の技が合わさり、とんでもないことになっています。『スパⅣ』ガイル、キャミィ辺りも強そうですが、攻撃力は先に挙げた3キャラクターが大きくリードしています。

『ウルⅣ』エディションは、ディレイスタンディングが対『ウルⅣ』エディションのみに使用可能となっている上に、元となったゲームのバトルバランスが良好なため、性能面でぶっ飛んだキャラクターが見当たりません。巷で騒がれているユンやポイズン、今年の「Evo2014」優勝キャラクター、ローズなども、どうも過去の"ぶっ壊れ"キャラクターにはおよばない気がします。

ほぼ全Ver.のキャラを収録!



『スパⅣ』初期Ver.の超絶コンボ持ちフェイロンや、『ウルⅣ』初期のロレントなども使ってみたいところ。カプコンさん、なんとかなりませんか!?

出場選手紹介!

ただでさえ攻略本で忙しいところを無理やり呼び出されたライター&ゲストの計4名。いずれも"クセ者"ぞろいだ!



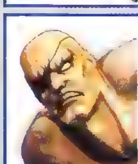
PlayerName:コイチ
Character:『SSFⅣ AE』ユン

さまざまな格闘ゲームでテクニカルなプレイを披露する"闇"のサラリーマン。『ストⅣ』シリーズでは、女性キャラを中心に使用している。



PlayerName:伝説のオタク
Character:『SSFⅣ AE2012』ガイ

緻密なプレイに定評のあるプレイヤーで、『ストⅣ』シリーズではガイをはじめ多彩なキャラを使用している。自称「アルカディアライター唯一の良心」。



PlayerName:ヘキサメチレン
Character:『SFⅣ』サガット

編集部に別件で来ていたところを、なぜか当企画に巻き込まれた敏腕プレイヤー。大型キャラやテクニカルなキャラを好んで使う職人タイプ。



PlayerName:よるよる
Character:『SFⅣ』豪鬼

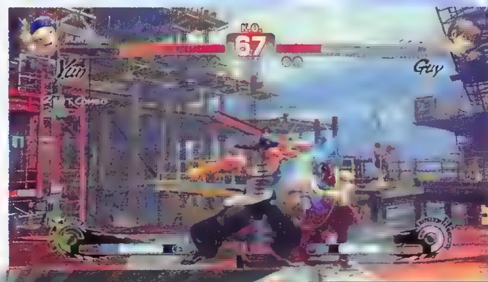
コミケに来ていたところを当企画に巻き込まれたギャルゲー戦士。攻めが強いキャラを好んで使う。『ストⅣ』シリーズでは、豪鬼、ヒューゴーを使用。

己のプライドをかけて…… 予選開始!!

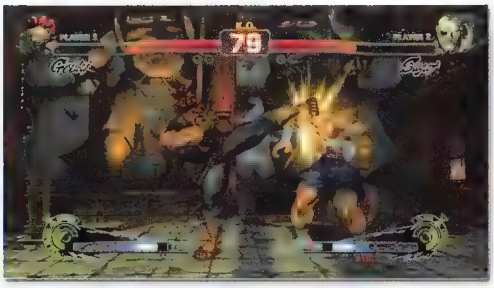
リアル立ち回りとワロスコンボを超えて

ライターたちが、編集者の気まぐれに巻き込まれ、唐突に「エディションセレクト」モードで編集部最強をかけて闘うことに。賞金も名誉も無く、ただ「倒した相手を煽りたい」という不純な目的から、燃え上がるライターたち。「コイチ」、「よるよる」、「ヘキサメチレン」は歴代シリーズで強さに定評のあるキャラクターを素早く選択、乗り遅れた「伝説のオタク」は「かぶりはつまらないので、キャラ愛を証明するために、伝オタさんはガイでいいよね」と、闘う前から勝利に貪欲な“リアル立ち回り”を押し付けられるハメに。

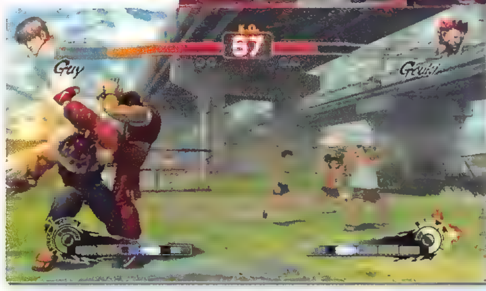
闘いは、家庭用格闘ゲーム仲間として気心の知れた「よるよる」VS.「コイチ」からスタート。『ストIV』エディションの攻撃力の高さにものをいわせ、豪昇龍拳セービングを振り回す豪鬼VS.コンボの不安定なトレモ上がりのユンという、グダグダな闘いに。「ぱなしてんじゃねーよ！」、「見てから！」など、見苦しい煽り合いが飛び交い「よるよる」が勝利。「伝説のオタク」VS.「ヘキサメチレン」の試合では、ガイ使いの意地が『ウルIV』でシリーズに復帰したという「ヘキサメチレン」を圧倒。「伝説のオタク」自身がサガットを使っていたこともあってか、サガットのタイガーショットや通常技をうまくいなしつつチャンスを作り出していた。“トレモで少し練習した程度”の「コイチ」ユンは、「ヘキサメチレン」、「伝説のオタク」との試合に立て続けに敗れ、“浅ない!?”と皆にののしられる。「よるよる」の豪鬼は、サガットの”ワロスコンボ”をくらいながらも、遠距離立ち強Ⓚ→立ち弱Ⓟのループ、着地硬直のほとんど無い百鬼豪砕、中段の百鬼豪掌などを立て続けに繰り出し、「『ウルIV』もこの性能でよかったのに」などといいつつ、独りよがりのプレイを押し付けて勝利。「伝説のオタク」との決勝戦へと駒を進めた。



「コイチ」のユンは、立ち中Ⓟの目押しコンボをミスる程度には浅かった様子（笑）。トレモで練習しただけの過去の最強キャラクターは、見せ場があまり無いまま舞台から姿を消した。



ほかのライターからは、『ストIV』当時、「よるよる」が、遠距離立ち強Ⓚ→立ち弱Ⓟループと百鬼豪砕（足払い仕込み）を組み合わせて、アベルからBPを稼いでいた、とのタレコミが。



「伝説のオタク」は、しぶしぶガイを選んだものの、その実力は本物。ライター陣のぶっ放しにも、立ち強Ⓚ始動の大ダメージ反撃でしっかりとお仕置き。この男、本物である。

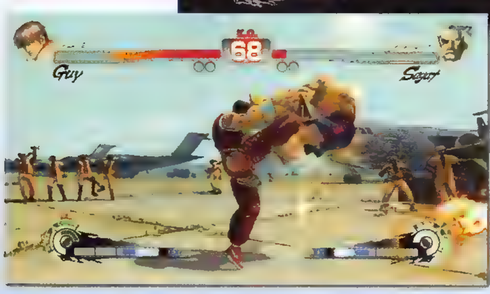
最強キャラはだれだ!? 決勝戦

性能頼みの「よるよる」に“マジレス”する「伝説のオタク」

「遠距離立ち強Ⓚがガイのしゃがみに当たるから楽勝だろう」と、遠距離立ち強Ⓚを連打する「よるよる」に、絶妙な間合い調整とけん制の使い分けで対抗する「伝説のオタク」のガイ。堅実なプレイで試合のペースをつかんだ「伝説のオタク」が次第にリードを奪うと、「よるよる」は「対策が分からない」としゃがみ弱Ⓟや豪昇龍拳、真・瞬獄殺で見苦しい暴れを見せるが、これはことごとく不発に終わる。好機をつかめないままラウンドを連取され、決勝戦とは思えない盛り上がりに欠ける試合に会場の空気は冷え、“ライターらしからぬプレイ”を見せた「よるよる」が、ライター陣と編集者たちに罵声を浴びせられていた。「よるよる」は、「いや、これで豪鬼が勝つと、会場が冷えますし。ほら、キャラ愛は何よりも強いんですよ」と得意のリアル立ち回りで対抗するが、「ガイは『ストIV』の豪鬼が強かった時代には居なくて、対戦できなかったキャラですから仕方無いですよ」と、天然の煽りを入れてK.O.。こうして、“浅い”プレイヤーたちが、”深い”キャラ愛の男に全敗するという結果で、エディションセレクト大会は幕を閉じた。



「最近、天衝海轢刃だからなー」などという言い訳でフェイクを入れつつ、真・瞬獄殺をためらいなくぶっぱなした「よるよる」だが、「伝説のオタク」にはすべて読まれていたようだ。



「伝説のオタク」は、大技への反撃はもちろん、立ちやられ状態を素早く確認したときにも武神流獄鎖拳を的確に決めていた。目押し精度が高く、ミスの少ないプレイが印象的だった。

WINNER 「伝説のオタク」



「エディションセレクト」大会を制したのは、堅実な立ち回りと、ところどころで見せる読みの鋭さなど、バランスのいい強さを持つ「伝説のオタク」。「サガットを先に取られてどうしようかと思ったけれど、今までに無いカードの対策をとっさにこなしていくのは面白かった」とのこと。また、「コイチさんとよるよるさんの今回のプレイは、世に出せないレベル」とも……。

PRO-GAMER マゴ&DJ2D神 PRESENTS

格ゲー START UP!!

『ウルⅣ』やってみようぜ！ ―2D神胎動編―



今回から始まった緊急企画、プロゲーマー「マゴ」と謎の男「DJ2D神」が、みんなの"格ゲーデビュー"を応援するぞ。今回は、準備段階として格ゲーの楽しさ、楽しみ方を伝えていくぜ！

"あの男"が格ゲーの楽しさを伝えに来たZE！

DJ2D神（以下、DJ） YO、YO、YO～！　チェケラ！　マゴサン、また会ったNE！

マゴ　また会ったって、君が呼び出したんだろ？　今日は俺に頼みごとがあるとか……。

DJ　イエス！　聞いてYOマゴサン。実はMEのDJ仲間で**「ちょっと格ゲーやってみたいカモ!?」**って思ってるフレンドが居るんだ。何とかその友達を格ゲーの世界に誘いたいと思って、今日はマゴサンの助言をもらいに来たんだZE！

マゴ　なるほどね。俺でよければ協力するよ。ただ、「始め方」次第では長続きしない可能性があるし、格ゲーの魅力に気付く前にやめちゃうことだってあり得る。これは実は難しい問題なんだ。でも大丈夫、**格ゲーコミュニティで10数年も最前線を闘い続けた"俺"だからこそできるアドバイス**ってのもあるんだZE！

DJ　OH～！　つまり「泥舟に乗った気分」NE！

マゴ　てめぇ本気（マジキ）で言ってんのか!?　今月も"屋上"行く？　……まぁ、お約束はその辺にしといて、マゴ流の**「格ゲーを始めるに当たり押さえたいポイント」**を、一つずつ解説していくから。

DJ　ヨロシクデース！　DJ仲間が格ゲー始めれば、MEも先輩として"デカいツラ"できるZE。

マゴ　それが目的かよ！

CHECK IT OUT!! 対戦格闘ゲームの"魅力"ってナニ!?

マゴ　じゃあ友達に格ゲーをすすめるとして、どうすればいいのか？　って部分だけど……。

DJ　それ考えたんだけど難しいYO！

マゴ　俺の考える格ゲーの魅力的な部分を説明すると、まず**「人対人」**っていう部分がデカいと思う。**初心者は初心者と、ある程度上達したら中級者と、さらにうまくなったら上級者と対戦できる。常に同程度のレベルの相手が居る**というのは重要なことで、しかもこれによって飽きないし、向上心を持ち続けることができる。

DJ　なるほど。ただ、いきなり始めてそんなにガツガツ対戦するのかな～？

マゴ　そうなんだよね。「うまく・強くなること」に魅力を感じる"競技志向"の人は今言ったことでいいけど、当然そうじゃない人は居るわけだ。

DJ　そういう人に伝える魅力は!?

マゴ　ズバリ**「コミュニケーションを取りやすい」**ってコトだね。考えてみてよ。例えばゲーセンで対戦した相手が気になった（同レベル、参考になったetc.）とする。**その人は、そのゲーセンが行動範囲である可能性が高いから、いつか再戦する機会が訪れるかも？**　ってなるでしょ？

DJ　うん、可能性は高いNE！

マゴ　そうやって何度か対戦するうちに面識ができたり、**相手が「この人いつも居るな」って覚えていてくれたりする。それがキッカケとなり対戦仲間やライバルができたりする**し、仲間同士で格ゲーのことを話し合ったりして、お互いを高めていくことができるんだ。

DJ　ゲーセンにあまり行かない人は!?

マゴ　それこそ、家庭用で対戦して**「あ、この人は自分と同じくらいの腕前だな」と感じたら、「対戦ありがとうございました、また対戦しましょう！」なんてメッセージを送る**のもアリだと思うよ。後は今風に**TwitterなどのSNSを使う**のもいいね。格ゲーっていうのは、**競技志向、つまりガチで取り組んでも楽しいし、単純にゲームとして楽しむ、つまりエンジョイでも全然OK。**幅広く遊べることが特徴なんだ。DJ2D神も、それを友達に伝えれば、格ゲー仲間として引き込みやすいんじゃないかな。

DJ　OH～！　それ試してみるZE！

『ウルⅣ』がオススメの理由

- ゲーム内容が比較的シンプル！
- キャラや技が分かりやすい！
- プレイヤー人口が多い！
- ゲーセンでも家でもできる！

格ゲーを友達にすすめるに当たり、『ウルⅣ』を題材にしているのはナゼか!?　まずゲームそのものがシンプル（かつ、突き詰めると奥が深い）で、やっている人が多い。つまり「始めやすくて」、「同じくらいのレベルの人と闘える可能性が高く」、その状態は「自分が上達しても続く」ということ。世界中で長く遊ばれているのには、しかるべき理由が存在するのだ。

NAVIGATOR



MAGO-SAN マゴ

PROFILE
「MadCatz」のスポンサードを受けるプロゲーマー。トッププレイヤーとして各種タイトルで多数の実績を誇り、卓越した格ゲー知識を武器に日々修羅の道を歩む。当企画では、格ゲーファンの拡大を使命に、ひと肌脱ぐことに。好きな飲み物はカフェオレ。

DJ2DGOD DJ2D神

PROFILE
読みは「でぃーじぇーつーでぃーしん」。マゴのマブダチで、大会の配信にて実況を務めるほどの知識を持つが、実は動画勢であることが判明（前号参照）。出身地など不明な点は多いが、どうやらアメリカが拠点らしい……!?



CHECK IT OUT!! "知る"ことで一層楽しくなる！

DJ　マイフレンドに「格ゲーって、こんなところが面白いよ！」ってメールしたネ。
マゴ　OK、じゃあ次の段階。友達が格ゲーやる気になったとします。次にするのは、格ゲー（ここでは『ウルIV』）を知ってもらうこと。
DJ　WHAT!?　どういうこと？
マゴ　友達が、さっき言った「始めてイキナリ対戦バリバリのガチ勢」じゃないことを想定しているんだよね。まずは**作品のバックグラウンドでもキャラのストーリーでも何でもいいから少しずつ知っていき、その過程でさらに興味を持つ"何か"に出会えることで、どんどん作品が好きになっていく**。自然な流れだね。
DJ　OH！　人が成長するのに大事なのは"好奇心"って聞いたことあるYO！
マゴ　そういうこと！　**俺のオススメは、「気に入ったキャラの設定やストーリーを調べる」→「そのキャラの対戦動画を見る」って流れ。例えば「ウルIV、リュウ、大会」みたいな感じで検索すれば、さまざまなプレイヤーの動画が見られる**し、その中には「トッププレイヤー」と呼ばれる上級者の動画だってある。見ていればいつの間にか「気になるプレイヤー」を見付けていたりするんだよね。トッププレイヤーはニコ生などで配信をやっていたりするから、今度は配信を見ることで、上級者の試合中以外の一面が知れるし、どんなことを考えているのか、ってコトが分かったりして、ゲームをやることや見ることが、さらに楽しくなる！
DJ　きっかけはささいなコト……。気が付けば気になって、知りたくて……Don't stop me!!　つまり、"LOVE"だね！



『ウルIV』は、だれでもなじみのあるキャラが多い。格ゲーはやったことが無くても、リュウや春麗、ザンギエフなどは、ほとんどの人が知っているハズ。まずは気に入ったキャラの動画を見よう。「なんか違うな～」と思ったら変えればOK。ゆる～いスタンスでいいから、とにかくゲームやキャラを知ることからスタートしようぜ！

CHECK IT OUT!! 身近な人を巻き込もうZE！

マゴ　後は、**友達とか兄弟、同級生や同僚などを巻き込んで一緒に始めちゃうこと**。DJの場合にはちょっと順序が逆になったけど。
DJ　「レッドシグナル、みんなで渡ればノーフィアー」のロジックね！
マゴ　あ、ああ……そうね（何言っとんだこいつは？）。初心者の人からは「一人でゲーセンに行き、乱入するのが怖い」、「周囲がみんな上級者で、自分のことを値踏みしているように感じる」って話をよく聞くんだ。だったら、**友達なり同級生を誘って、最初は身内だけで対戦すればいいじゃん！　っていうのが俺からのアドバイス**。俺だってゲーセンに行き始めたころは、知らない人と対戦するのは怖かったしね（笑）。
DJ　OH～ソレよく分かりマース。MEもカードゲーム初心者のころ、並んでいる人に「この初心者、早く終わんねーかな」って思われてるんじゃないかって感じたことメニメニあったYO！
マゴ　まぁ、99%被害妄想だよ（笑）。実際には「あ、この人は初心者かー、頑張ってんなー」って思われていることも多いからさ。だれでも腐れ縁の幼なじみとか、通勤通学で同じ駅を使う同級生なんてのが居ると思うんだ。その人を**「ちょっと駅前のゲーセン行くべ！」って誘ってみるわけ**。
DJ　一緒に始めてスタートラインが同じなら、より楽しく続けられそうだNE！
マゴ　最初から上級者相手にガンガン乱入できるメンタルは必要無いし、無理してやってしまうと、それが原因で折れてしまうこともあるから、とにかく気楽に！



いきなり知らない人との対戦は怖い。それはある意味みんな同じ。ならば、知っている人と対戦しようぜ！　一緒に始めれば初心者同士だからレベル差も少ないから一石二鳥。相手が先にうまくなったら、切磋琢磨して追い抜いてやろうぜ!!

今月の"まとめ"

マゴ　というわけで、一回目となる今回は、「DJ2D神の友達に格ゲーをすすめる」ってコトを通して、疑似的に"格ゲーに興味ある勢"への後押しをしたかったんだけど、どうだったかな？
DJ　チョット思ったんだけど、実際にゲームには触らなくてもOKなの？
マゴ　まだソコじゃない。**まずは格ゲーって楽しそうだな、って思ってもらい、動画などを見て「お、面白いな」って感じてもらうのが第一歩**。もしかしたら次回でもゲームには触らない可能性あるよ。
DJ　なるほどね。早くDJ仲間と『ウルIV』対戦して、MEの"SEBI-METSU"を"キメ"たいYO！
マゴ　そういう"初心者狩り"みてーなコトやめろや。やめちゃうかもしれないからよ!?
DJ　OH……、でも獅子は我が子を千尋の谷に落とす、って言うNE……。
マゴ　お前は獅子かもしんねーけど、相手は獅子とは限らねーだろ（笑）。ということで、この記事を読んで「ん～、じゃあ俺もちょっと『ウルIV』やっちゃうか～!?」と思った方、まずは一緒に遊べる人を探しつつ、ネットで動画を見るなりして「このキャラいいな！」と思えるキャラを見付けておいてほしいね。あと、**ゲームに関する素朴な疑問や質問なんかも、欄外の宛先で募集します。"W（ダブル）2D神"が親身になって答えちゃうYO!!**
DJ　では次回またお会いしまSHOW！

●お便りも募集！：「マゴ」（＆DJ2D神）に質問・疑問をぶつけたい初心者のアナタ、「格ゲーSTART UP!!」まで気軽にメールしてみよう！　題名に「マゴ＆DJ2D神」と記入の上、以下のアドレスまでドンドンよろしく!!　post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

予選を経ての決勝大会、賞金制大会、東西対抗戦とイベント多数！

『ウルⅣ』をアツく盛り上げる大会情報

アーケード&家庭用、両面で『ウルⅣ』シーンを盛り上げる大会情報をお届けしていくぞ



さまざまなレギュレーションで開催される公式大会。各大会の上位者には、2014年10月ごろ開催予定の「ウルトラストリートファイターⅣ グレードB公式決勝大会」への出場権が与えられる。現在は以下の2種類の大会により、日本全国各地から22名の代表選手が決定。中にはプロゲーマーの「ネモ」選手（ロレント）や「マゴ」選手（フェイロン）、超強豪の「かずのこ」選手（ユン）などが選出されている。現段階では決勝大会についての詳しいアナウンスはされていないようなので、これからの動向には注目しておこう。

●エリア最強決定戦

株式会社タイトー主催。東北、九州、関西、関東の4地区にて、各エリア最強プレイヤーを決めるトーナメント大会を実施。レギュレーションは世界最高峰の格闘ゲームイベント「EVO」に準拠したルールを採用。各大会にエントリーしたプレイヤーの中から、ゲーム内の強さを表す数値"BP"の上位16名がトーナメントに出場。それぞれの大会上位4名が決勝大会への参加権利を獲得した。

●TOPANGA番付

TOPANGA主催。東京、大坂、福岡の3地区にて、地域ごとに4回開催されるランキングバトル。各回はそれぞれ自分と同じ勝敗数のプレイヤーとのみ対戦する「スイスドロー」形式を採用。4回終了時点で、各地域の上位2名が決勝大会への参加権利を獲得した。



各大会の会場となったゲームセンターには、多くのプレイヤーが来場。野試合も盛り上がっていた。



「関東最強」では関西や九州の大会にも参加した選手が上位に。これがガチ勢のやる気！



株式会社タイトー主催。予選から決勝大会に発展する賞金制大会、その名も「一秋千撃杯」だ。このイベントではシングル形式と3on3チーム戦形式の2種類を採用し、各大会の開催時点で『ウルトラストリートファイターⅣ（アーケード版）』の最新バージョンが使用される。

予選大会は東京予選が8月23日、大阪予選が8月30日に開催。各予選ではシングル部門が8名、3on3部門は4チームが予選突破となり、10月11日に東京「新宿ACE」で実施される決勝大会への出場権を獲得する。決勝大会では、何とそれぞれの部門に優勝賞金100万円が用意されているのだ。

本誌発売時には予選大会は終了しており決勝大会を残すのみとなっているので、予選突破メンバーやそのほかの決勝大会詳細情報は、公式サイトをチェックしよう。

今後アナウンスされると思われる決勝大会の観戦情報も公式サイトでチェック！

eSports EVENT



こちらは家庭用『ウルⅣ』を使用してのeSportsイベント。現在もエントリーは受け付け中なので、今からの参加も可能だ。

「RED BULL 5G」とは、日本のゲーミング界に翼をさずけることを目的とした"5ジャンル5ゲーム"におけるゲームトーナメント。東日本と西日本に分かれ、日本一を決める東西対抗チーム戦が行なわれる。

開催3年目を迎えた今年、「Red Bull 5G 2014」では、FIGHTING（格闘）ジャンルのゲームタイトルとして、PlayStation®3版の『ウルトラストリートファイターⅣ』を使用して実施されるぞ。

本大会の進行は、大まかに次のようなスケジュールでの実施が予定されている。

- **●エントリー**：2014年8月7日（木）～9月30日(火)まで。
- **●オンライン予選**：2014年10月12日（日）オンライン予選・西／2014年10月19日（日）オンライン予選・東。
- **●東西代表決定戦**：大阪・東京で11月に開催。
- **●Red Bull 5G 2014 FINALS**：2014年12月開催予定。

10月に開催されるオンライン予選では、東エリア、西エリアの東西代表決定戦に進出するプレイヤーを選出。その後、11月に東西各エリアで競われる地区代表決定戦で勝ち上がった上位1名が、12月に行なわれるRed Bull 5G 2014 FINALSで激突するという流れだ。

大会エントリーは、Red Bull 5G ウェブサイトにて公開中のエントリーフォームから受け付けている。

年末へ向けての家庭用『ウルⅣ』の一大イベントとなっているので、ぜひ腕を磨いて参加してみよう！



格ゲーでは盛り上がり必至のコンセプト、東西対抗戦。エントリーは公式サイトから！　http://goo.gl/BzF836

Naoyuki Shibata/Red Bull Content Pool

オンライントレモやチームバトルに動画、ネットワークに新機能搭載！

家庭用版『ウルⅣ』新要素活用

家庭用版『ウルⅣ』ではオンライン周りの機能がパワーアップ。その中から三つの新要素を紹介していこう。

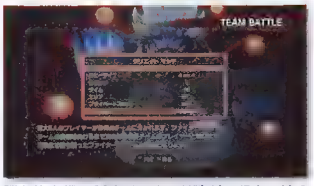
チームバトル

●勝ち抜き戦

オンライン対戦の新機能の一つ、勝ち抜き戦。赤チームと青チームそれぞれの人数と順番を設定をした後に、1番目のプレイヤー同士で対戦し、勝利したプレイヤーは引き続き相手チームの次のプレイヤーと対戦する。

その際、勝利したプレイヤーは次の試合でキャラの体力が若干回復する。この体力引き継ぎシステムの影響で、試合に負けていたとしても健闘した分だけ後続プレイヤーが楽になるのだ。

対戦を繰り返し、先に相手チームのプレイヤーを全員倒した方が勝利チームとなる。



勝ち抜き戦の試合はラウンド数が1ラウンドで固定。ラウンド間のゲージ管理を考える必要は無いので、すべて出し切って闘おう。

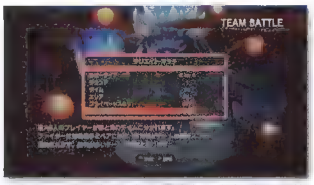


チーム戦ながら個人の力が試される勝ち抜き戦。先陣の奮闘次第では、自分は闘わずして勝利することも可能なのだ（笑）。

●団体戦

オンライン対戦の新機能のもう一つ、団体戦。赤チームと青チームに分かれ、赤チーム1人目VS.青チーム1人目、2人目VS.2人目……と順番に闘い、勝利したプレイヤーが多い方のチームが勝利となる。両チームで勝ち星が同じになった場合には引き分けで決着だ。試合開始前には人数と順番を設定可能になっているぞ。

団体戦と勝ち抜き戦ともに、ホストとなっているプレイヤーは、チームバトルが終了してロビー画面が表示されるまではセッションから退出できないので、注意しておこう。



参加メンバー全員が必ず試合に参加する団体戦では、試合のラウンド数は1か3のどちらかを選択可能になっている。



先鋒は先鋒同士、次鋒は次鋒同士で闘うこととなる。個人の力のみではなく、チーム全体の総合力が問われる形式だ。

YouTubeへの動画アップロード

家庭用『ウルⅣ』ではローカルバトルをリプレイデータとして保存可能で、その記録をYouTubeにアップロードする機能が新搭載された。

動画サイトへアップロードすることで、対戦内容を世界中にアピールすることができるようになっているのだ。

YouTubeへのアップロードにはYouTubeチャンネルが必要になるので、あらかじめアカウントを取得してチャンネルを開設しておこう。

ローカルバトルで保存したリプレイデータは、"プレイヤーデータ"の項目から"ローカルバトルログ"を選ぶと一覧で表示される。

その中から1つを選択すると"YouTubeにアップロード"の操作ができるようになっているぞ。



YouTubeへのアップロード設定はオプションから変更可能。アップロード先チャンネルや動画の画質を変更できるぞ。



初めてのアップロードの際はトークンが表示される。画面の指示に従い、ブラウザでYouTubeチャンネルの設定を行なおう。

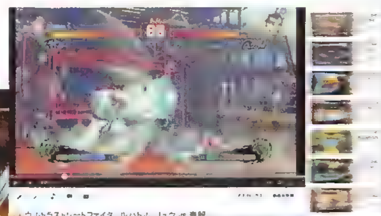
ローカルバトルのリプレイを保存したら早速アップロードしてみよう。上述のアップロードを選択するとリプレイが表示されて動画のレコーディングが開始され、その後にデータのアップロード画面へと推移する。

画面に表示される"進捗"の項目が100%になれば終了。

ブラウザでYouTubeを開き、マイページから対戦動画を再生できるようになっているハズだ。

動画はアップロード直後は未公開設定になっているので、公開設定に変更することでほかのユーザーに動画の公開が可能となるぞ。





アップロードが完了したらブラウザで表示を確認。動画情報はYouTubeで設定しよう。

オンライントレーニング

トレーニングモードの新要素が、ネットワーク機能に搭載。オンライントレーニングでは、ネットワークのクリエイトマッチと同様に、ロビーやコメントを設定してオンライン上でほかのプレイヤーとトレーニングができるようになっている。

1P・2Pの共通のトレーニング設定は、ホストのユーザーのみ変更可能。このモードは友人と協力して利用すれば、より効果を発揮すると思われる。skypeなどの音声通話機能を併用し、相手と話しつつ攻略点をトレーニングすれば、効率よく腕を磨けそうだぞ。



オンライントレーニングは"ネットワーク"内の項目の一つに追加されている。今後の活用が期待される新機能だ。



クリエイトマッチでは、プライベートスロットで特定の相手を招待可能。友人との共同トレーニングで腕を磨こう。

ウメハラコラム

特別編

道

今回は、家庭用が出た直後（収録時）の「ウルⅣ」と、読者からの質問でカードゲームについて語るぞ。ウメハラとカードゲーム……果たして!?

Daigo"The Beast"Umehara



最新強キャラ事情

――今回もテーマトークではないので、時期的には『ウルⅣ』のネタか近況か、といったところだと思いますが、どうでしょう。

ウメハラ（以下、ウ） 近況は何があったかな。香港に行ったことと……「EVO」や漫画の話はほかで散々しゃべっちゃったじゃないですか。すごい今さらなんだけど、このコラムって（収録から本になるまで）時間が経っちゃうから、近況っていうのが難しいんですよ。自分で後から見て「そういえばそんなこともあったな」みたいに思っちゃう。いや、それを今言ってもしょうがないんだけど。

――一応、現時点では家庭用が出て大体10日後くらいということで、話題性はあると思いますが。

ウ となると、やっぱり『ウルⅣ』で何か話すって感じなのかな。あ、ちょうど今のモリカワって読者と同じぐらいのレベルなんじゃない？　俺に何か聞きたいこととかある？

モリカワ（以下、モ） じゃあ聞くけど、みんなは『ウルⅣ』を楽しんでると思う？

ウ 回りは俺も含め、面白くなったって言ってるよね。そうじゃない人も居るだろうけど。

モ それは、前作まで見えない起き攻めで食ってた人ってことでしょ？

ウ どうだろう。いずれにせよ、何らかのキッカケで勢力図が変わるのはいいことだと思うよ。

モ じゃあ、強いキャラってのはみんな知っている通りだと思うんだけど、キャラ使用率や実際に対戦していて、「このキャラすごい増えたな」とか「全然見なくなったな」とかって感じることある？

ウ まぁ、殺意（の波動に目覚めたリュウ）は爆増してるよね。家庭用のネット対戦をしていてもスゲー多い。

モ そんなに増えるほど殺意強いか？

ウ 強いけど使いこなせている人が居ない。潜在的なスペックはユンの次くらいにあるんだけど、ちゃんと高いレベルで使えている人が居ないんじゃないかな。これは『スパⅣ AE2012』じゃなくて今回ね。何か一つできるだけじゃ上まで行けないキャラなんだ。波動（拳）だけできても、対空だけ出せても、地上戦だけできてもダメ。強いけど使い手を選ぶと俺は思ってる。ランク的には、一番上にユンが居て、これは絶対動かない。次に殺意が居て、その下にフェイロンとかキャミィかな。上位のキャラランク自体は、あんまり変わってないと思うよ。

モ このゲームってさ、ユン戦がキツいとどうにもならないでしょ？　前に殺意はユン戦いけるって言ってたけど、ほかのキャラだとどうなの？

ウ ユンと勝負になるなって思うのは、殺意以外だとキャミィ、ケン、あとサガットも多分いける。バイソンもいけるんじゃないかな。逃げジャンプ強Ⓟとかが強くて、ユンの垂直ジャンプもEXダッシュアッパーで止めやすいんだ。バイソン有利まであるかな？　EX絶招（歩法）があるからいい勝負かも。

モ ユンはあれだけ技がそろっている上に、EX絶招が（ガードで）＋1フレームはヤバいよな。

ウ どっちか一つでもよかったよね。EX絶招＋1フレームか、強二翔脚が無敵か。そうだとしても最強クラスだとは思うけどね。

モ 殺意の話が出たところでちょっと気になったのは、「ウメハラが殺意を使っていて、リュウを使っていたころより闘いにくいと感じたキャラ」って居るのかな？　ってこと。

ウ リュウより殺意の方がやりにくいキャラ？　今んところはヴァイパーくらい。起き攻めがキツいし、これはリュウの方が楽だったかなと。

モ 中足（しゃがみ中Ⓚ）でかわせるからでしょ？

ウ ただ、それも怪しいよね。これだけ殺意に火力あったら、最終的には殺意有利になってもおかしくないかな、って思う。

モ 前にタメキャラが面倒くさい、みたいなことを言ってたじゃん？

ウ あー、バイソン、ベガ、バルログとか。あとガイルとかかな？　でも結局有利なんだ。

モ でも、タメキャラ面倒くさいって言ってたころの感覚っていうのは「リュウのときより面倒くさい」ってことだったんでしょ？

ウ それも、今にして思えば面倒くさい「かも？」ぐらい。あんだけ火力あったら関係無いな。

――では、何となくキリのいいところで、締めのひと言など。

モ まぁ、『ウルⅣ』は攻める価値ってのが総じて上がっているし……。

ウ 攻めることができるから、楽しんでやってますって感じかな。

モ みんなもそういう楽しみ方をするといいんじゃないでしょうか。

ウ そんな感じですかね。

ウメハラとTCG

――では、『ウルⅣ』の話題が一区切り付いたところで、おハガキが来ています。「私は『WCCF』が好きですが、ウメハラさんはカード系のゲームは遊んだことがありますか？」（神奈川県　ガンヲタ君）

モ これどうなの？　いわゆる筐体にデッキを広げて遊ぶようなタイプのゲームでしょ。

ウ 別にゲーセンじゃなくてもいいんでしょ？　あ、アーケード雑誌だからアーケードカードゲームか。

モ 俺は一時期、野球ゲームの『ベースボールヒーローズ』をやってたよ。ウメハラは何かやってた？

ウ あのね、アーケードのカードゲームということでいえば、ルールも知らない（笑）。でもね、やったら面白いだろうなとは思ってるんだ。なんでかっていうと、「新ジャンル」じゃない？　俺の知らないジャンルなんだよ。例えばね、今RPGやりました。でも、どういうゲーム性なのか分かっちゃってるし、楽しかったとしても「懐かし楽しい」みたいな感じなわけ。ある程度パターンというか枠組みが決まっちゃってるじゃない。それでいうと、新ジャンルって絶対楽しいんだ。後はどんなのがあるかな……リズムゲームとか？

モ　まぁ、俺らがガキのころに無かったジャンルというと、そんな感じだね。
ウ　そう考えると、始めたら面白いんでしょうね、っていうのは分かる。でも、ネットゲーなんかもそうなんだけど、あまりに面白いゲームって、怖くてやれないんだよね。
モ　うーん、そうなの？
ウ　例えばね、プロゲーマーやめましたって言って一年間くらい好きなことやっていいよ、ってなったら意外とネットゲーとかやっちゃいそうな気がするんだけど。ハマっちゃいそうな怖さがあるんだ。カードゲームにしてもネットゲーにしても。
モ　不安になる感じ？
ウ　すぐ飽きるゲームじゃないと困るなって思う。やめどきが分かんねーじゃん、ああいうゲームって。今ってさ、立場的にそんなにハマっちゃまずいでしょ。ただ、過去に「ちょっとやってもいいかな」っていう時期でもやらなかったんだ。「やったら俺は帰って来られなくなる」というか、帰ってくるのに時間がかかるだろうなって思っちゃう。
モ　あー、それ分かるよ。"あえて"新ジャンルを始めるのに、中途半端に遊ぶことができないってことでしょ？
ウ　そうだね。だからさ、俺は一人用ゲームじゃないとダメだね。対戦は負けるとイヤだから頑張っちゃうじゃん。だから、どっちか極端になっちゃうと思うんだ。
モ　「0」か「100」か、みたいな。
ウ　なので、カードゲームは面白いんだろうね、って思うけど、できないんだ。一人用とかもう少し息抜き的な方がいい。今もたまにテトリスとかやってるんだけどね。格ゲー以外のジャンルをやるなら、それくらいの方がちょうどいいのかなって思う。
モ　まぁ今はそうだろうね。
ウ　カードゲームっていえばさ、「カードダス」ってカードゲームに含まれるのかな？　あれも一応遊べますよね？
――自分は当時既にいい大人だったんで、ちょっと分からないですが……。
モ　いろいろな種類があったけど、俺はカードダスの正しい遊び方っていうのを知らないんだ。
ウ　そうなんだよ（笑）。で、何かルールというか遊び方があったハズなんだよ。単にコレクションして楽しむだけじゃ無いハズなんだよね。でも俺は、正しい遊び方をしている人を見たことが無い。
モ　そうだよな〜。何かみんなキラキラの悟空が出て「やったぜ！」みたいな（笑）。
ウ　そうそう。そうなんだけど、多分というか想像だけど、見ないでカードを何枚か選んで、お互いに出し合って、戦闘力とか書いてあるじゃん？　で「勝った〜」、「負けた〜」みたいな正しい遊び方があるはずなんだよ。そこに相性とかがあって。何ていうかさ、「遊戯王」みたいなアナログカードゲームの原始的な存在だったんじゃないかと思う。
モ　そうなのか〜？
ウ　だから「ビックリマンシール」とは違うと思うんだ。っていうかアレはお菓子のおまけだからね。お菓子のおまけが人気出ちゃって、そっちがメインになっちゃったわけでしょ。だから当時、お菓子だけ捨てるってのが社会問題になりましたよね？
――ありましたね〜。
モ　ウエハースね。
ウ　あのお菓子結構うまかったよね。捨てるほどの味じゃないっていうか、地味にうまかったと思うんだけど、やっぱそんなに何十個も食えないか。
モ　ビックマンシールは集めたりした？
ウ　いや、キリが無いから。前にコラムで言ったけど、（自由に）使える金額は決まってるから、全部ゲームに使ってたよ。シール集めるよりはさ、金ためてファミコンカセット買いたいじゃん。
モ　「一大イベント」だったわけだからね（笑）。
ウ　ところでさ、カードゲームって海外でもはやってるのかな？
モ　トレーディングカードゲームっていうの？「マジック：ザ・ギャザリング」とか。ああいうのは海外発祥で、すごく人口も多いんでしょ。
ウ　カードゲームでちょっと思ったのは、俺はアクションばっかりやってきたから、もう少し何かほしいんだよね。
モ　頭使うだけじゃなくて、手先も使いたいと。
ウ　個人的にはね。
モ　ただ、技術介入が少ないというか、手先の器用さは必要無いって部分が好きでやっている人も居るわけだろうから、それはいいんじゃないの。
ウ　カードゲームについては詳しくないんだけど、俺は競技性を高める上で「スピード感」が絶対に大事だと思うのね。
モ　俺がやってた野球ゲームは、時間制限があって、結構手を決めたりするのは早かったけどね。さすがにアーケードカードゲームでさ、時間無制限ってのは無いだろ。
ウ　古くからあるゲームって、そこが魅力なのかもしれないけどそういうところにも「アナログ感」みたいなのが残っているんだ。例えば麻雀とかさ、「お前、格ゲーだったらもう2ラウンドくらい経過してるよね」みたいな。極端なことを言えば、反則にならなければいつまで考えていてもいいじゃない。だってさ、麻雀でBP10万とBP1,000が対戦して、BP1,000の速度に合わせるんだよ？　まぁ、だからこそみんな気軽に遊べるってことなんだけど。
モ　まぁそうだね。
ウ　でさ、こっちは「次はあれやってこれやって……」って先のことまで全部考えてるのに、さんざ待たされてやっと相手が「あ、じゃあ僕バックジャンプします」って（笑）。こんだけ待たしてバックジャンプかよ（笑）。そう考えると、リアルタイムで決着の付く格ゲー……。というか格ゲーに限らず、今後はリアルタイムで勝負するゲーム以外は、はやらないんじゃないかと思ってる。そんな感じで、途中ちょっと無理やりな感じもあったけど、うまくカードから話も広がったし、区切りとしてはちょうどいいんじゃないですかね？
――ありがとうございました。ネタ切れ感もあるし、次号はテーマトーク復活も視野に入れたいですね。

Daigo"The Beast"Umehara

アルカディアでは
ウメハラへの質問を募集中！

ウメハラコラム 道では、引き続きプロゲーマー・ウメハラへの質問を募集しているぞ！
対戦格闘ゲームの質問や悩みはもちろん、それ以外のプライベートなものでもOKだ。質問やご意見が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー Mad Catz社提供の、下記オリジナルグッズを進呈！
ウメハラへの熱い質問やメッセージなどを、どしどし寄せてほしい!!

●採用者には以下のセットをプレゼント
◆メッセンジャーバッグ
◆Tシャツ
◆Team Mad Catzステッカー
◆キーチェーン

●応募要項
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株) KADOKAWA　エンターブレインBC
アルカディア編集部「ウメハラコラム」係
まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

※いずれの場合も住所、本名（ペンネームもあれば明記）、年齢、Tシャツの希望サイズ（S、M、L）を記入の上でお送りください。


ウメハラ
2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ

「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。主な戦績は第一回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』（個人戦）ベスト8、ULTIMATE ZERO 7団体戦優勝など。

ウメハラ公式サイト Daigo Umehara Official Site
http://www.daigothebeast.com/



「OVER the LORD 第6章 創醒の四皇」開幕!!

暑い夏はこれからが本番!! レッツ5! 夏LoV!! キャンペーン!!

夏休みも終わり、一段落!? そんなにダラ〜っとしている暇は無い! 全国大会までは残すところあとひと月。8月28日のアップデートで実装された「レッツ5! 夏LoV!!」キャンペーンは9月28日(日)まで実施されているので、この機会に体験してみよう!!

Let's 1 ログインプレゼント!

キャンペーン期間中に、合計8日間に渡ってプレイすると、1日ごとにログインスタンプが押されていき、オリジナルアバターアイテムがもらえる「ログインキャンペーン」開始!! 夏らしい背景などがもらえるぞ!!

Let's 2 カムバックプレゼント!!

30日以上プレイしていないプレイヤーが期間中に再プレイした場合、各種メモリア30個ずつ、霊珠20個、そして8000ルーンがもらえるのだ! 現バージョンのプレイを休んでいる友人がいたら、教えてあげよう!!

Let's 3 演習場搭載!!

新しいデッキや使ったことのないデッキを試してみたいけど、実戦でいきなり使ってタワーメイトに負荷をかけるのは申し訳ないなぁ……という、お悩みを持つあなたに朗報!! リーグに影響が出ない「全国対戦モード(演習場)」が実装されます!! これで、今まで空想攻略だったあのデッキが、ホントに最強かを確認できる!?

Let's 4 金宝箱出現確率UP!!

闘技場、演習場、模擬戦の三つのモードでプレイした際、金宝箱の出現率が上昇!! 金宝箱の出現率が上がるということは……金宝箱なら最大3種のアイテムが入手可能になるため、自ずと霊珠の出現率も増え、下記の武器錬成もさらに捗る!! 金宝箱のRnは1個100Rnなので、主人公変更機能で欲しかったRn不足も解消!?

Let's 5 高ATK武器錬成率UP!!

霊珠錬成時、高ATKの武器が錬成される!! 埃が積もっている霊珠を磨くときが来た!? この機会に普段使っていないジョブも錬成して、主人公を強化しよう!! また、LoV3.net会員なら確認画面が無くなり、連続で錬成も可能になった! 倉庫&ロストボックスをフル活用しよう!!

第三回 ヴァーミリオンキャラバン 北海道イベントリポート

第三回 ヴァーミリオンキャラバン開催地は、[illegible]にある「キャッツアイ 新札幌店」にて開催! 今回は、イベント初となる店舗間対戦モードを使用し、「キャッツアイ 狭山店」との対戦イベントが開催された。今回は[illegible]からの参加者も集い、対戦イベントはまったり[illegible]、クイズコーナーでは、歴代最速回答者が続出! [illegible] 次回は西のほうにおる予定です。[illegible]





モザイク拡大クイズ、ふすまクイズともに、歴代イベント最速タイムを更新!?



キャッツアイ新札幌店
〒004-0005 北海道札幌市厚別区厚別東5条1丁目
http://www.hku.co.jp/catseye/shinsapporo/



【ロードオブヴァーミリオン】公式全国大会 OVER the LORD 第6章 創醒の四皇

OVER the LORD 予選突破!!【初対面】



P1	Madlax	P2	舞人
P3	(・梅・)	P4	ひげ

一番乗りで本選出場決定!

――予選突破のご感想をお願いします。

Madlax 予選参加チームにリーグの高いプレイヤーが数多くそろう中で勝ち抜けたのは、我ながら快挙だなと思います。それに、最初に本戦出場を決めたチームとなれたのもうれしいです。

(・梅・) 回りは強いチームばかりだったので、勝ち抜けたのは本当にうれしいですね。

ひげ 実は僕と(・梅・)さんは三日前に出会ったばかりの急造チームだったのですが、なんとか突破できてよかったです。僕は決勝戦でかなりやらかしてしまったので、本戦で挽回したいです。

舞人 『LoV』シリーズを通してプレイしてきましたが、『LoV Ⅲ』となってからは全く様相が変わってしまい、またーからのスタートとなりましたが、努力すれば成功するんだということが実感できたので本当によかったです。それもすべてはチームメイトのおかげだと思います!

――印象に残っている試合はどの試合ですか?

ひげ やっぱり決勝戦が一番キツかったです。僕がミスってしまい、一部隊がまるっと消えてしまったときは焦りましたよ!

(・梅・) 決勝戦は勝ちパターンが完全に崩れてしまった試合でしたね。かなり劣勢だったのですが、それでも一つずつチャンスを拾っていった結果なんとか勝つことができました。

ひげ タワー戦しか見ていないチーム構成なので、そこで失敗してしまうと、もうどうしようもなくなってしまうんですよね。

舞人 準決勝で強豪チームに対してこの戦略がうまくはまってから調子に乗っちゃってましたね。

Madlax そうですね。強いチームを倒して勢いに乗ったまではよかったですけど、ちょっと浮き足立っちゃってたかもしれませんね。

ひげ タワー戦での相性も良かったのでいけるかなと自信はあったのですが……。

Madlax 決勝戦のこちらのタワーはこちらと同じくビルヒーゲルを入れた魔種デッキとの対決となりましたが、そこは想定していた対策がしっかりと機能しました。魔種対決ではギガスが召喚されるタイミングでギガスより強いカードは存在しないと思うんですよ。なので、お互いに作り合いになったら、ギガスがいる方が勝つので、あとは相方に頑張ってもらうという作戦がうまくハマりました。この作戦については普段から魔種を使っているひげさんに参謀になってもらいました。

ひげ このデッキを使い始めてから、もうすでに1000戦は超えているはずなので、大体の知識はありますね。

――特殊なチーム構成だと思いますが、どういった経緯で組むことになったのでしょうか?

舞人 トーナメントが決定したときから、【真と偽り～僕の愛に偽りはない～】チームとの対決となったら、デッキを作り合う戦いでは絶対に勝てないですから、タワー戦に特化した戦いで押し切るしかないというのが大前提でした。そこに、チームメイトが全凸を使っているということでそれに合わせたというのがこのチーム構成の経緯です。

Madlax 最初は別の考えがあったんですよ。ソエル[超魔]&海皇デッキと、タワー特化型のデッキという組み合わせで、タワー特化型のタワーを押し切って、そこに合流するという流れを提案していたんですが、全国対戦で川崎の強豪プレイヤーとの対戦となったときに本当にこれで通用するのかと不安になったんですよね。それで急遽、片方がタワー戦特化ならもう一つもタワー戦特化にしてしまおうと方向転換しました。

舞人 それがこの三日前の話でした(笑)。

ひげ 急いで練習しましたよね。

(・梅・) 僕なんてほとんどの使い魔に勲章が付いてないですからね(笑)。

舞人 普段使っているデッキで出ているチームがほとんどでしたので、それに対して徹底的に対策を練った結果が色濃く出たのではないかなと思います。

(・梅・) それにリアルチャットもかなり有利に働きましたね。全凸している側としては一体の使い魔を集中的に狙えるので、各個撃破が容易でしたからね。

舞人 一つひとつの動きを声で確認できるということをどれだけ生かせたかが勝因の一つだったかも知れません。

――本戦もこのままの形で出場する予定ですか?

(・梅・) 今回の大会の結果を見て、このチームへの対策が練られていくと思いますので、本戦に出場するまでには新しい作戦を立てなくてはならないと思います。

ひげ とはいえ、普段の全国対戦では普通にプレイしていると思いますので、マッチングした際にはよろしくお願い致します。

舞人 舞浜には素敵な思い出を作るんだという気持ちでリラックスしていきたいですね。

――最後に読者に向けて、OVER the LORD本戦出場の意気込みをお願いします!

ひげ とにかくタワー戦を頑張りたいですね。すべてのタワーをひっくり返して世界を青くしていかなくちゃ!

(・梅・) ひげさんがタワーを青くするというなら、タワーメイトの俺もすべてのタワーを青くしていくしかないでしょう。

舞人 え、世界ですよね。世界ってことはこっちサイドも含まれるから、やっぱりすべてのタワーを青くするしかないですよね。

Madlax 満場一致で、全部のタワーを青くするのが僕たちの使命ということですね!

舞人 タワーヤクザ上等ってことで!

ひげ 「タワーは青かった」って言いたいね(笑)。

タイトーステーション溝の口店





タイトーステーション溝の口店

〒213-0001
神奈川県川崎市高津区溝口1丁目11-8
ムサシボウルビル1階
※毎月10、23日はお客様感謝デー!!
ゲームがお得に遊べる設定がいっぱい!!

キリトリ

読者プレゼント OVER the LORD 第六章～創醒の四皇～ 観戦入場券読者プレゼント 2014年9月27日(土)に、今年で六度目となる「ロード オブ ヴァーミリオン公式全国大会 OVER the LORD 第六章～創醒の四皇～」の観戦入場券をペアで5組10名様にプレゼント! プレゼントの応募には右にある応募券と、LoV.netに登録してあるNESiCAの16桁の番号、応募者の住所、氏名、年齢、電話番号が必須となります。官製ハガキに記入して、右の宛先まで応募してほしい。(〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社KADOKAWA エンターブレインブランドカンパニー アルカディア編集部 「OtL 観戦入場券プレゼント係」) 応募締め切りは9月3日(水)までと非常に短い期間となるのでご注意を! なお、当選者は入場時にNESiCAと身分証明書による本人確認が必要なので十分に忘れないように。

AR830 応募券

おとめろぶ

今月もやってきたLoVッ娘の二人によるおしゃべりコーナー。
今月はいよいよ開催が迫る「OVER the LORD」をテーマにヴァミフェス出場者が語るこわい話、そしてついに実装された主人公の変更で妄想が実現する？ テオ&テレ劇場も必見！

部員紹介

TORI



主に『ガンスト』、『LoV』をプレイする当コーナーのイラスト担当。最近はコミケで大忙しだったとか。

のどぐろ



テオ&テレーゼ担当の『LoV』古参プレイヤー。ヴァミフェス参加者として、経験を語る。

文章：のどぐろ　イラスト：TORI

テオ&テレ劇場 おーばーざろーど

夏だ！

花火だ……。

オーバーザロード、だぁぁ……。

？

オーバーザロードでございますねテレーゼさん。

テオちゃん……調子……悪い……？

いえいえ、調子は至って平常。身辺特に変わったこともなくオールクリアでございますわ、テレーゼさん。

そう……良かった……。主人公変更の影響でテオちゃんの使用率が激減したことを気に病んで一人あるかも分からない新チャット実装のために変な敬語を身に付けようとしてなくて……。

オィィィィ!!!! 統計も何も出してねぇ感覚的な数値の増減を鵜呑みにするのは良くねえからやめろぉぉぉぉぉ!!! そしてそもそも気を遣うなら最後まで遣って何も言わないでくれよぉぉぉぉ!!!

ごめんなさい……面白くて……。

面白いって言っちゃった!!?

言ってない。

OVER the LORD

のどぐろ　TORIさん、TORIさん、もうすぐ全国大会、OVER the LORDの開催だよ！ SPカードロットのチケット応募した？ 当たった？ 私の分あるっ？（はぁはぁ）

TORI　そんなすごい勢いで肩を揺すられてもチケットは当たってないですよ……。私も応募してみたんですが、結局当たらなかったんですよ。

のどぐろ　やっぱりか。人気がすごくて、当選確率も相当だったみたいだもんね。私も今回は友人の厚意に甘えて観戦に連れて行ってもらえることになったからよかったけど。

TORI　（え、結局観戦行けるの？ 私の分は……）そうですよね。twitterのタイムラインでネットにつながらないっていう阿鼻叫喚を眺めてました。

のどぐろ　やっぱり年に一度の祭典だし、だれでもあの会場の雰囲気を一度は味わってみたいから、当日はF5高速連打しちゃうのはしょうがないよね。

TORI　やはり大会特有の臨場感と迫力はすごいですからね。私も初期の大会ではチケット制も無かったので、大会当日は会場近くの友人宅に泊めてもらって死に物狂いで並びました。いい思い出だなあ。

のどぐろ　舞浜アンフィシアターの会場をフルに使った演出が毎回楽しみでしょうがないよね。あのぐるぐる回る床を使った入場演出が最高にかっこよかった。床下から全身タイツが昇って来た時の何ともリアクションが取りがたい感じは今でも忘れられない。

TORI　『ガンスト』でも同じく舞浜アンフィシアターを利用することが多くてよく行っているんですが、外観も内装もすごく綺麗で特別感があっていいですよね。

のどぐろ　やっぱり、夢の国の近く……。

TORI　まずその話はさておき、シリーズを通して毎年開催されてきたOVER the LORDですが、『LoV Ⅲ』となってからは、ゲーム性がガラッと変わって4vs.4になり、これまでの自分のやりたいことだけを考えるだけでなくてチーム全体で考えなくては行けなくなりました。

のどぐろ　いや、ほんとそれ大変。私もヴァミフェス参加させていただいたけど、大会前の作戦会議は、A「俺わだつみ使うから」B「いやいや俺が使うから」C「いやいやいや俺が使うから」っていう、だれがどのデッキを使うかのせめぎ合いから始まり、相手チームの編成予測を考えれば考えるほど泥沼にはまっていって、結局「それぞれの好きなデッキを使おうぜ！」からの「やっぱり相手の編成に合わせていろいろ考えなきゃダメじゃね？」って無限ループ(笑)。こわい、無限ループこわい！

TORI　何をチームとして優先するかでいろいろ変わってきそうですね。このデッキは絶対どこも入ってくるから対策したいとか、このデッキがきたらキツいけどそこはカバーし合っていくかとか議題が尽きなさそうですね！

のどぐろ　うん、それに互いのデッキ相性、試合作りまでガッツリ相談し合っての4vs.4だから、普段の全国対戦とは全くの別物になるん

だよね。本戦ではできないけど、声を出してのリアルチャットで連携を取りながら戦えるなど、連携面でもまだまだ可能性を追及できるレギュレーションだと思うんだよね。

TORI　そうですよね。[illegible]禁止といった[illegible]ルールを[illegible]なと[illegible]ヤーの声を[illegible]ようとしている感じが本当にすごいなと。

のどぐろ　そうだよね。ただね、大会には魔物が住んでるんだよね。筐体の陰から見えない魔物が確実に出場者を狙ってくる……。

TORI　え、魔物[illegible]

のどぐろ　うん、まずは視野の狭窄ね。

TORI　視野の狭窄？

のどぐろ　そう。本当に視野が文庫本一冊サイズまで狭まって来ちゃって、最悪目の前が真っ白になってゲームに負けます。その次は思考も徐々に停止していきます。

TORI　思考停止？（ゴクリ）

のどぐろ　もはや自分が何をしているかが分からなくなり、夕飯何を食べようかなとか、現実逃避が脳裏をよぎり、最悪の場合、痛みも感じられないままゲームに負けます。そして、最後に「両腕」を乗っ取られる。これね。

TORI　両腕を乗っ取られる!?

のどぐろ　思わず「やってない！」と叫んでしまいそうな凡ミスを誘発されます。あれは完全に魔物のなす黒い力。

TORI　なんと……[illegible]

のどぐろ　そう。そしてこの魔物を力を封じ込むことができるのは“やり込みの力”だけ。出場者の皆様におかれましてはますますの連コに励まれ、見事魔物を討ち果たされることを切に願う次第です！

TORI　みんな頑張[illegible]

いよいよ実装!　セカンドキャラクターはだれに?

TORI　[illegible]たね！　のどぐろさんは変えてみました！

のどぐろ　はい。テレーゼです。テレーゼしか画面上に表示されませんでしたね。これはバグなんでしょうか。

TORI　[illegible]方の画像が流れてきましたし。

のどぐろ　みんな盛り上がってたよね！　中にはアバター交換みたいな感じで、だれかのアバターをそのまま真似してる人も見掛けたよ。

TORI　アバターってプレイヤーの顔ですから[illegible]

のどぐろ　そうなんだよね。ちなみにTORIさんはだれにしたの？

TORI　[illegible]ルに決めました。あの台詞すごくカッコ良くて！

のどぐろ　そうだったんだ。バルド推しのプレイヤーって結構多いよね。全国対戦だとネタチャットをよく見掛けるけど、実際は絶対必須な援護チャット、援護要請チャットの物腰が柔らかくて感じがいいし、「気にするな、戦場ではよくあることだ」って味方を励ますチャットも受け手としてはすごく気が楽になるから、ミスしても気持ちの切り替えができる。

TORI　スキピオもそうだけど、やっぱりチャ[illegible]

のどぐろ　Rnがねー。私もテレーゼにしたものの、プレイするときは結局テオになっていて、全然チャット買えてないんだよね。購入したチャットをLoV.netで聴けるようになる機能が追加されれば、もう光の速さで全チャットを購入した後、テオとかわりばんこにボイスを流して遊ぶと思う。そういう機能、待ってます。

TORI　確かに。LoV.net[illegible]

のどぐろ　まだ購入できてないんだけど、テレーゼも意外と衣装が映えそうなので、いろいろと着せ替えの妄想をしてるところかな。もう夏だし、まずは水着を手に入れないと……。

TORI　私もイスカル短髪にしたいところですがやっぱりRnが……。

のどぐろ　いっぱいプレイしよ……。

TORI　ですね……

そっか（素直）。

そんなことより……、
オーバーザロード……。

そ、そうだな。私らが世に出て初の公式全国大会。今までタイマンだった競技が打って変わって、チーム戦になった今回は、とにかく熱い！　なんかそんな気がする！

詳しく。

うす。まぁあれだ。チーム戦ってことは何よりチームワークが大切なんだよな。相手がどう動いてきたらこう動く、とか、はたまたこうならこう！とか、こればっかりはぶっつけ本番じゃあできないから、事前にどれだけ話し合って、作戦練ったかってのが結果にかなり響いてくる。

なるほど……チーム内のコミュニケーションの総量が…小さからぬ係数となって……勝敗へと収束する因果律に影響を及ぼす……。

ん？　あぁ、まぁ、そうねぇ、まぁ、コミュニケーションは重要だな！　それは間違いないわ！

テオちゃんの苦手なコミュニケーション。

おいいいい!!!!!　言われてるほど苦手じゃねえよおおおぉ!!!!!!!!

ごめんなさい。

いいよ（寛容）。なんだっけ、そう、コミュニケーションね。試合中のチャットみたいなやりとりだけじゃなくて、試合が始まる前から散々話し合っていろんなやり取りしてるからこそ、勝ったらめちゃくちゃうれしいし、負けたら泣くほど悔しい。そんだけでっかい“感情”の波が16チーム分も渦巻いちまう「オーバーザロード」は、それはもうとんでもなく素晴らしいイベントなんじゃねぇかって私は思う。

感情の渦……。
生命のダイナミクス……。

イエス！　生命のダイナミクス！　9月27日は舞浜アンフィシアターに集合するしかねぇ！

大会で疲れちゃったら、舞浜にお泊りして、翌日はディ……。

それ以上、いけない。

(*´ー`)

(`　・)

Gunslinger Stratos
ガンスリンガーストラトス

GUNSLINGER'S BATTLE ARENA 2014 HOPE

優勝チームは「にょん」！



第三回賞金制公式大会決着！その栄冠と賞金を手にしたのは彼らだ！

優勝 にょん
夕陽／真加部主水　もち@もちっｧ´ω｀／ジョナサン
Rewriter／風澄徹　†ミーシャ†／鏡生美莉

薔薇と肉体のやられやく
ジオダイン清水／羅漢堂旭　ガルダイン長田／ジョナサン
バ☆イ☆ナ☆ポーお塩／オルガ　HYPER∞DJ-K／アーロン

ぴくぴくしてるよエアバさん
アディタR／シュリニヴァーサ　六助／ジョナサン
りりー／鏡生美莉　ゴハンタケタヨォ小泉／片桐鏡華

チーム名決まらない
パーンダ館パーンダ／シュリニヴァーサ　堀川雷鼓／リカルド
みゃにゅママのアルト／オルガ　よよよよよよよよよよ／ジョナサン

日帰りミャンマー遠征
ゼルダの伝説時のオカ／羅漢堂旭　たつや／竜胆しづね
†魔王†／真加部主水　かお／ジョナサン

勝ちたがり
ふ～ど／綾小路咲良　ポンチュー／ジョナサン
くっきーちゃん／片桐鏡華　MIKAN（本物）／羅漢堂旭

ファミレスわからせに来た
来来亭の宿敵☆あほ面／ジョナサン　ココスの宿敵☆ゆっ君／シュリ
ガストの宿敵☆緋色君　羅漢堂旭　サイゼの宿敵☆人参君／真加部主水

けーたん銀姉どらねこの夜のバースト
レモンマスター銀姉様／片桐鏡華　どらねこ／片桐鏡華
さつき／シュリニヴァーサ　世の中みんなKたん／ジョナサン

WINNER

倉敷市立〇業高等学校
マサイの亡霊アリス／シュリニヴァーサ　六道皇／片桐鏡華
アストロコキング／ジョナサン　快飛／鏡生美莉

天下無双
シロ／真加部主水　ヒカ♪／ジョナサン
メア／鏡生美莉　サラタキ／片桐鏡華

アリアカンパニー姫路支店
TAGっし～／片桐鏡華　とーま／ジョナサン
(ﾉ'ω')ﾉ)) ／シュリニヴァーサ　シンクロニシティ／ξ988

3位 ヤフミファントム
Melphys／鏡芳則　どうもヤフミです／リカルド
長谷川／片桐鏡華　おだづもっこ／ジョナサン

2位 お前、撃ち勝ったら俄な
脳筋神様／羅漢堂旭　不幸な老害／鏡生美莉
屑張らずガガガガガガ／ξ988　ウ⊆･〇･⊇マ／レミー

埼玉の変神
てぃんこピンピン物語／片桐鏡華　わったとぅぅぅぅぅぅ↑／ジョナサン
いーぐるるるるるるるぅ／真加部主水　めちゃ×2イケ丸ッ！／アーロン

下ネタ好きが集まりました
pぎるq(･ω･')／アーロン　成瀬心美prpr／ジョナサン
朝比奈そらる／リカルド　鋼鉄の聖女@かりん／リューシャ

前ブーテクノブレイク
ゆーあっと／天王寺セイラ　午前の紅茶／鏡生美莉
ヒナヤマタ／真加部主水　亀頭戦士カリダム／ジョナサン

[illegible]かしての壁役として、非常に優秀な前衛役となってくれる。

さて、トーナメントの配置を見ると、東京予選突破チームと、大阪予選突破のチームがきれいに左右に分かれた形になった。優勝候補である、「にょん」、「勝ちたがり」の2チームは同じサイドでの戦いとなり、そのうち、「勝ちたがり」は、こちらも強豪チームである「日帰りミャンマー遠征」と一回戦から激突した。と、ここまでで分かるとおり、トーナメントの左側に強豪の多くが集うことになった。

どのチームもハイレベルであるため、トーナメント抽選時から緊迫した試合が予想された。

東京予選リポート



東京・大阪で計４日間に渡って開催された予選。本気でぶつかり合い、その結果に涙するプレイヤーたちもいた。

去る8月2日と、3日の二日間で開催された東京予選。多くの強豪が集い、決勝と見まごうばかりの白熱した戦いが繰り広げられた。

各ブロックでは、そのほとんどが本命チーム、あるいは対抗馬となるチームが順当に勝ち上がっていった[illegible]。そんな中、激闘となったのがFブロックとKブロックだ。どちらも複数の強豪チームがひしめき、大激戦を繰り広げていた。

そのブロックを勝ち上がったのは、前回大会及び、「スーパーふるさとカップ」、「勝ちたがり杯」で優勝したプレイヤーたちで結成されている「勝ちたがり」と「にょん」の2チームだ。それぞれ、[illegible]りの強さを見せ強豪との接戦を制した。

さらに、[illegible]には、大阪での予選が開催された。[illegible]展開になった。本命の[illegible]

また、会場には多くの女性プレイヤーも参加し、会場を華やかに盛り上げていた。女性オンリーのチームも何チームかあった中、女性プレイヤーがメンバーに入ったチームがブロック決勝まで勝ち上がっていた。第一回大会と違い今回は予選突破には至らなかったが、今後も活躍を期待したい。

[illegible]したチームだけでなく、多くのチームが編成に組み込み、メインキ[illegible] 多くの戦場で活躍していた。逆に、前回、前々回の大会に[illegible]

白熱の決勝戦！　その結果は……!?

本戦は、一回戦から[illegible]戦の連続だった。「にょん」は接戦ながらも下馬評どおりの[illegible]で一回戦を突破したが、「勝ちたがり」は「日帰りミャンマー遠征」に破れ、一回戦で散った。

準々決勝一戦目は、「ガンスト1」のロケテスト大会優勝チームの二人（夕陽とリリー）が敵チームとしてぶつかるという、ある意味本作の集大成ともいえる組み合わせ。この戦いは夕陽率いる「にょん」が勝利した。一回戦で、独特のウェポンパックの組み合わせとプレイヤーのパフォーマンスで会場を沸かせた「ファミレスわからせにきた」も、地力の高さを見せた「日帰りミャンマー遠征」に敗れた。

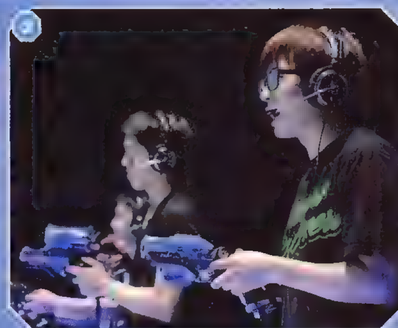
そして始まった準決勝。ここまで残ったのは[illegible]を勝ち抜いたチームのみとなった。その4チームによる[illegible]を制したのは「にょん」と「お前、撃ち勝ったら[illegible]」の2チーム。そして、敗れたチーム[illegible]で「キ[illegible]ム」が[illegible]。

そして[illegible]は「お前、撃ち勝ったら[illegible]」。[illegible]で「にょん」の動きを抑えて[illegible]「にょん」が[illegible]。そして[illegible]「お前、撃ち勝ったら[illegible]」[illegible]「にょん」。[illegible]反物質ミサイルランチャーを狙う「お前、撃ち勝ったら[illegible]」だが、それを[illegible]してしっかりトドメを刺して「にょん」が[illegible]！　おめでとう！

■写真1 [illegible]下馬評どおりの[illegible]たって[illegible]が優勝[illegible]。[illegible]さらにこれまで全国大会では[illegible]ついに栄冠をつかんだ！　■写真2 [illegible]みの、阿澄さん、山田さん、ブンブン[illegible]の兄[illegible]　■写真3 大会の[illegible]でも[illegible]まさかの一回[illegible]







二周年を迎えたガンスリンガーストラトス 大会以外にもさまざまなイベントが盛りだくさん！

二周年イベントでサバイバルゲームとコラボレーション！

7月17日で二周年を迎えた「ガンスリンガー ストラトス」。その記念に、なんとサバイバルゲームとのコラボレーションが[illegible]！

[illegible]「[illegible]」にて、[illegible]として、[illegible]のプレイヤーが[illegible]という[illegible]ゲームが[illegible]、多くのガンストプレイヤーが[illegible]、サバゲーを楽しんでいたぞ！



[illegible]



日[illegible]に加え、コスプレして参加したプレイヤーも。そしてみんなで仲良く「[illegible]ース」練勝するー」でおそろい[illegible]。

渋谷に期間限定ガンスリンガーストラトスカフェオープン！

7月24日より、[illegible]にて「GUNSLINGER'S Cafe & Bar」が期間限定でオープン。このカフェでは、ガンストをモチーフとした「リューシャのふわふわカスタードケーキ」、「[illegible]の回復[illegible]」などといったコラボメニューが提供されている。また、来店者にはポストカードや称号など記念品のプレゼントも実施されており、第一期の営業期間は9月28日まで。引き続き第二期はメニューなどが一新され12月7日までの営業予定となっている。まだ行っていない人はぜひともお店に足を運んでみよう！



[illegible]カフェオリジナルエプロンがカッコイイので、商品化してほしいです[illegible]



GUNSLINGER'S Cafe&Bar 店舗情報　[illegible]

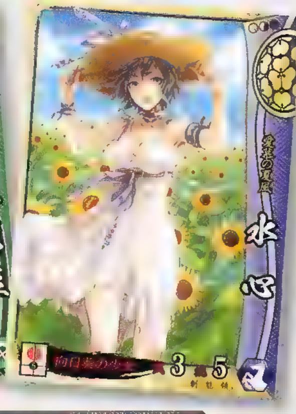
主君インタビューに解説の横綱、花田　勝　氏が登場！

戦国大戦 1477 破府、六十六州の欠片へ

公式全国大会「天覇への道」決勝大会直前の今回は、「正祭」などでおなじみの花田　勝　氏主君のインタビューを掲載！　その豊富な知識の秘密が明らかに!?

戦国大戦 -1477 破府、六十六州の欠片へ-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net





公式全国大会関連は次項掲載予定！　Ver.UPと宴武将にも注目！

本誌発売直後に開催される第二回 戦国大戦 公式全国大会「天覇への道」。『戦国大戦』プレイヤーならだれもが気になる本イベントだが、残念ながら今回は紹介が難しい。この内容は次号やアルカディアのブログ「ARCADIA ブログ アーケード魂＜http://www.famitsu.com/blog/arcadia/＞にて掲載予定なので、ぜひチェックしてほしい。

また、本作は大会以外にもさまざまな動きを見せており、つい先日も計略や鉄砲隊関連の調整が加わったVer.2.2Eが稼働し、先行して追加された宴武将第十二弾も戦国屋へ追加されたので、こちらもおさらいしておこう！

そして恒例のトッププレイヤーインタビュー企画では、意外にもこの企画では初登場となる花田　勝　氏主君が登場！「戦国大戦 正祭」などでは語ることの少なかった、自身の『戦国大戦』に対するエピソードなどは必見だ！



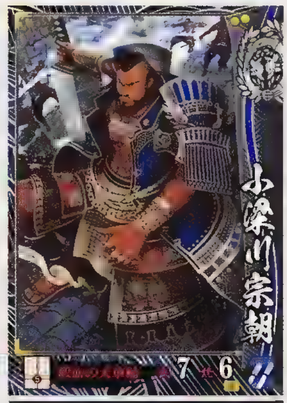
【SR】本多忠勝

徳川家初のコスト3武将。スペックも申し分なく、葵門ランプが点灯するごとに効果が追加される計略は、徳川家の豊富なサポート計略との相性が良い。



【R】北条綱成

選択肢が少なかった北条家のコスト2騎馬隊が登場。〈新星〉を持ち、最終的には武力9、統率力5と破格の内容となる。計略も強力なので、ぜひ入手しておきたい武将だ。



【R】小梁川宗朝

伊達家初の特技〈猛襲〉を持つ武将。「吸血の大車輪」は計略中にダメージを与えた分、自身の兵力が回復する。武力を強化すれば、采配も一人で跳ね返すほど強力。

戦国大戦界 大祭 第七陣　絶賛発売中！

「戦国大戦界 大祭 第七陣」が発売中！

DVDでは、デッキ運用法をテーマとした、トップランカーたちによる「強くなるため」の特別講座第二弾と、ロケ企画「たまに行くならこんな城」の第二弾を収録。黒田家ゆかりの土地、福岡での珍道中は必見の内容だ！

また、誌面では「戦国大戦界 正祭」新コーナー「魁！裕美塾」に登場する五十嵐裕美さん、戸田めぐみさん、高橋未奈美さんによるインタビューも掲載！

そして、特別付録のEXカードは、ニンジャスレイヤーコラボカードの【EX】初芽！　人気キャラクター、ヤモト・コキが豊臣家の鉄砲隊「初芽」として登場だ！

書名：戦国大戦界 大祭 第七陣
発売日：発売中
仕様：フルカラー 32ページ＋トールケース付き DVD＋ニンジャスレイヤーコラボカード【EX】初芽

本誌限定特別付録
EX 初芽





計略と鉄砲隊の仕様が変更されたVer.2.2Eをチェック！

先日実装されたVer.2.22E。基本システムでは、鉄砲隊の射撃のみ変更が加わった。カードをタッチしてから射撃までの時間が延長されているので、鉄砲隊側は、今まで以上に「相手の進行方向からの射撃」を意識して命中精度を高めよう。

また、70個を超える計略にも調整が加えられた。そのほとんどが上方修正となり、デッキの主軸となる計略も多い。デッキに悩んでるプレイヤーは、下記リストを参考に新たなデッキに挑戦してみよう！

兵種	修正内容	矢印
鉄砲隊	部隊をタッチしてから鉄砲が発射されるまでの時間を延長	↓
鉄砲隊	鉄砲の武力差によるダメージを調整 相手より武力が高い時の鉄砲の威力が上がり、相手より武力が低いときの鉄砲の威力が下がりました。	→

カードNo	武将名	計略名	修正内容	矢印
織田 001	安藤守就	占領作戦	武力上昇間隔短縮	↑
織田 045	織田信長	三段撃ち	鉄砲の回復速度上昇値増加	↑
織田 048	島左近	奇襲	武力上昇間隔短縮	↑
織田 077	佐々成政	さらさら越え	移動速度上昇値増加	↑
織田 080	織田信定	弾正忠家の勃興	士気増加最大値減少　効果時間短縮	↓
武田 031	馬場信春	不死身の鬼美濃	兵力回復量増加	↑↑
武田 039	山本勘介	啄木鳥戦法	効果時間延長（統率力依存値増加）	↑
武田 044	三枝守友	血の渇き	兵力回復量増加	↑
武田 046	武田勝頼	猛進の陣	武力上昇値増加	↑↑
武田 063	真田幸村	不惜身命の勇	効果時間短縮（統率力依存値減少）	↓
[illegible]	宇佐美定満	散華の陣	自身の武力低下値減少　計略範囲拡大	↑
[illegible]	虎御前	転生舞踊	兵力回復量増加	↑
上杉 031	長尾政景	宿業の陣	計略範囲拡大	↑
今川 002	朝比奈泰朝	精鋭突撃術	武力上昇値増加	↑
今川 011	今川氏真	蹴鞠シュート	計略範囲拡大	↑
今川 022	酒井忠次	精鋭射撃術	効果時間延長	↑
今川 034	松平元康	忍従の陣	計略範囲拡大	↑
今川 039	井伊直虎	精鋭の采配	効果時間延長	↑
今川 050	寿桂尼	統治の援軍	3部隊時の回復間隔短縮　4部隊時の回復間隔短縮	↑
[illegible]	朝倉景健	暗黒魔境	計略範囲拡大	↑
[illegible]	安養寺氏種	盟約の援護	武力上昇最大値増加	↑
[illegible]	京極マリア	聖女の進軍	自陣時の回復量増加　敵陣時の回復量増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	浅井長政	若鷹の正道	効果時間延長	↑
[illegible]	雑賀孫市	乱れ八咫烏	武力上昇値増加	↑
[illegible]	下間仲孝	手猿楽	効果時間延長	↑
[illegible]	発中	速射の双陣	武力上昇値増加	↑
[illegible]	的場源四郎	一斉掃射	武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	土橋重治	蜂巣撃ち	射撃開始までの時間を短縮	↑
[illegible]	本願寺顕如	衆生済度	効果時間延長	↑
北条 003	猪俣邦憲	急造工事	大筒に掛かる速度倍率増加	↑
北条 018	風魔小太郎	忍法空蝉	効果時間延長	↑
北条 050	北条綱成	完・全・鉄・壁	武力によるダメージ軽減値増加	↑
[illegible]	吉川元長	睨み駆け	武力上昇値増加	↑
[illegible]	乃美宗勝	撹乱の権謀	統率力低下値減少	↑
[illegible]	毛利元就	厳島の恩寵	効果時間短縮	↓
[illegible]	実窓夫人	賢妻の手紙	武力上昇値増加	↑
[illegible]	東郷重位	示現の極み	武力ダメージ増加　効果時間延長	↑
[illegible]	伊集院忠真	隼人の攻城術	弾数0のときの攻城力低下	↓
島津 044	島津忠良	いろは歌	次のタッチを認識するまでのウェイト短縮 計略範囲拡大	↑

カードNo	武将名	計略名	修正内容	矢印
豊臣 018	黒田官兵衛	破凰の謀陣	効果時間延長（統率力依存値増加）	↑↑
豊臣 039	ガラシャ	日輪の逃避行	日輪3　移動速度上昇値増加	↑
豊臣 043	豊臣秀吉	刀狩の陣	逆計したときの兵力回復量増加　計略範囲拡大	↑
豊臣 045	前田玄以	潜考の逆計	計略範囲拡大	↑
豊臣 051	木下藤吉郎	豊国の采配	効果時間延長	↑
伊達 007	鬼庭左月斎	左月斎の逆鱗	移動速度上昇値増加	↑
伊達 010	片倉小十郎	竜の右眼	効果時間延長	↑
伊達 020	伊達輝宗	我が誇りを継げ	効果時間延長	↑
伊達 022	猫御前	速射の陣	計略範囲拡大	↑
徳川 026	南光坊天海	輪宝の陣	計略範囲拡大	↑
徳川 028	平岩親吉	翠葵の援軍	二葵時　兵力回復量増加	↑
徳川 032	松平信康	岡勇英邁の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
長宗我部 026	戸波親武	救国済民	武力　民兵数による上昇値の調整 回復　民兵数による上昇値の調整 速度　民兵数による上昇値の調整	↑↑
長宗我部 031	吉田重俊	大備後の破城	中央にいるときの武力上昇値増加	↑↑
長宗我部 032	吉田孝頼	業炎爆裂弾	ダメージ値増加	↑
長宗我部 035	長宗我部兼序	崩城大噴撃	攻城速度上昇値減少	↓
[illegible]	太田道灌	五山無双	初期武力上昇値増加　初期移動速度上昇値増加 効果時間短縮	→
[illegible]	妙印尼	大女傑の気概	自身の武力上昇値増加	↑
[illegible]	甲斐宗運	不敗の領域	計略範囲拡大	↑
[illegible]	陶晴賢	下克上	効果時間延長	↑
[illegible]	大友義鎮	爆裂仏狼機砲	陣内ダメージ（発射までのカウントが最大の時）増加 城内ダメージ（発射までのカウントが最大の時）増加	↑↑
SS023	松姫	届かぬ想い	効果時間延長　速度上昇値増加	↑
SS030	寿桂尼	舞台・紅天女	効果時間延長（統率力依存値増加）	↑
[illegible]	真柄直隆	盟約の奮戦	最低兵力回復量増加　効果時間延長　最低武力上昇値増加	↑↑
宴 005	本庄繁長	縦横無尽	槍撃ダメージ上昇値減少　槍長さ上昇値調整	↓
宴 026	島津忠仍	示現の突進	吹き飛ばし距離増加	↑
宴 028	伊達政宗	竜閃覇	効果時間延長	↑
[illegible]	井伊直政	井伊の赤備え	二葵時　移動速度上昇値増加	↑
[illegible]	細川勝元	傀儡師の手管	効果時間延長	↑
宴 066	阿茶局	情熱の紅娘娘	非点灯時効果時間延長　紅点灯時効果時間延長 計略範囲拡大	↑
宴 070	犬塚鎮家	お昼寝	兵力回復量増加	↑
[illegible]	長尾為景	和而不同	引き継ぎ回数増加　追加速度上昇値増加　効果時間延長	↑↑
宴 075	相合元綱	今義経の武	効果終了時の兵力減少値低下	↑
宴 078	新納忠勝	双計の構え	ろ　武力上昇値増加　兵力減少値低下	↑
宴 080	本多忠勝	東国無双	翠葵点灯時の兵力回復量減少	↓

魔法のランプ主君が毎回過去Ver.を振り返りつつ、読者の質問にも答える新コーナー！

流浪の民 魔法のランプが行く！

魔法のランプ主君へのさまざまな質問や相談を受け付けている当コーナー。初回の質問にして、もっとも気になる人が多そうな質問が届きました！ 引き続き質問も受付中です。

Q.1ランプさんが攻城している状況で、普通なら一度引き返しそうな場面でも、計略を使ってガンガン攻め込んでいる印象を受けます。攻めの継続と仕切り直しの判断はどのような要素で決めているのでしょうか？

（質問者：戦国格ゲー勢　さん）

ご質問ありがとうございます。いきなり難しい質問ですね（汗）。攻めの継続なのですが、部隊を倒さないとどうしてもその後のカウンターが苦しいので、基本的に相手の部隊か城を落とすまでは帰れないという覚悟で戦うのがよいかと思います。また、こちらが士気を使って攻めることによって、相手も士気を使わざるを得ない状況を作れば、それ自体が守りにもつながります。なので、仕切り直しは相手の部隊を倒して自分も部隊が落ちて苦しくなってきたところが理想かと思います！

Q.2いつの間にか、『CODE OF JOKER（以下、COJ）』のランカーにもなっていたんですね！ 『戦国大戦』と共通点などはあるのでしょうか？ ちょっと難しいイメージがあるのですが、戦国プレイヤーでもこれから参加できそうなのでしょうか？

（質問者：もっさり信玄　さん）

ご質問ありがとうございます。これもまた難しい質問ですね（笑）。『戦国大戦』との共通点ですか……。少しずれますが、攻めているときの爽快感は『戦国大戦』にも匹敵するものがあると思いますよ！ また、『戦国大戦』のように一発で大逆転も可能なところが魅力です。あとは、『COJ』もカードゲームなので、収集癖がある人はより楽しめるかもしれません。そして、あたかも仕込まれているかのように、この本の55ページから『COJ』のインタビューも受けているのでぜひ読んでいただけると嬉しいです（笑）。

当コーナーへの質問や相談は、以下のメールアドレス、または巻末の住所までお送りください。

post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

トッププレイヤーの極意に迫る！

戦国大戦英雄譚

第11回：花田　勝　氏主君

11回目にしてついに解説の横綱こと花田　勝　氏主君が登場！　生放送番組やムックのインタビューなどではなかなか触れることが無かった、普段の『戦国大戦』の様子などについて語っていただいた。



——『戦国大戦』を始めたきっかけについて教えてください。

花田　勝　氏（以下、勝氏）　『三国志大戦』から移行したというのが一番しっくりくるかと思います。『戦国大戦』は稼働前のロケテストで遊んで、稼働一～二カ月後くらいから本格的に始めました。

——ほかのアーケードゲームやアナログTCGなどはプレイされていたのでしょうか？

勝氏　『三国志大戦』を始める前はゲーセンに行くこと自体が少なく、友達の付き合いなどで行く場合も、ほとんどゲームをしませんでした。アナログTCGでも遊びませんでしたね。

——では、ゲーム自体、あまり遊ばなかったのでしょうか？

勝氏　いや。むしろ、ゲーム自体はかなり好きで遊んでいましたよ。王道のRPGシリーズやスポーツ系、パズルゲームなどで遊んでいました。とくに『ぷよぷよ』はかなりガチでプレイしており、小学生当時、大会の「小学生の部」に真剣に出場しようか悩むほどでした（笑）。

——そんな中、『三国志大戦』はどのような理由で始めたのでしょうか？

勝氏　単純に「三国志」が好きだったからですね。家庭用ゲームでも三国志が題材のゲームなどをよく遊んでいましたので。

——『戦国大戦』は一週間にどのくらいプレイされているのでしょうか？

勝氏　週七です。一年間でプレイしない日は15日くらいだと思いますが、その日もゲーセンには行って人のプレイを見ることが多いです。ゲーセンに行かない日は年5日くらいなんじゃないでしょうか（笑）。

——一日、何戦ぐらいプレイされるのでしょうか？

勝氏　多くプレイする日は20戦ほどです。最近は『CODE OF JOKER』もプレイしているので、普段は9戦くらいですかね。

——ゲームをプレイされるときは、友人と一緒が多いのでしょうか？

勝氏　ほぼ一人です。黙々とプレイするのが好きなんですよ。あとは仕事の前後に遊ぶことが多いので、結果的に一人になりやすいという理由もあります。もちろん友人とも一緒にゲーセンに行きますが、そのときはほかの人のプレイを見ていることが多いですね。

——注目しているプレイヤーは居るのでしょうか？

勝氏　挙げるとキリが無いのですが、今はワンチャンスにすべてを掛けるプレイスタイルの熊ぽん主君のプレイを見るのが好きですね。「攻め・守り」の立ち回りがはっきりしていてメリハリがいいんですよ。自分も含めどんな方が見ても参考になるかと思いますので、頂上対決などで見る機会があれば、ぜひチェックしてください。あとは、「正祭」でも触れましたが、強い女性プレイヤーさんが出てきてくれることを楽しみにしています！

——好きな武将カードを教えてください。

勝氏　イラストだと黒葉.Kさんのイラストが好きです。ただ、自分が性能面で好んで使うカードが「武

花田　勝　氏主君が語る

道三ファミリーデッキの極意

NO.	武将名	武	統	特技	計略
他009	【SR】斎藤道三	9	10	弓	蝮の毒牙（5）
他113	【C】斎藤義龍	6	4	騎	大蛇の毒牙（5）
他111	【SR】帰蝶	2	5	槍	花蝶の燐粉（5）
他065	【C】蘆名義広	3	3	槍	揃目の強化術（3）
他013	【C】鳥屋尾満栄	2	5	槍	鶏卵の術（5）
他022	【C】吉田重政	3	2	弓	痺矢弓術（4）



【SR】斎藤道三:主軸となる武将。計略も使いやすくスペック面では満点。武力家宝でゾロ目になることも重要です／【C】斎藤義龍:道三が生かしにくい騎馬単デッキに対抗するためのせん滅力を第一に考えて選んだ武将です／【SR】帰蝶:「蝮の毒牙」に重ねる計略要員。自軍の回復効果はほとんど意識していません／【C】蘆名義広:道三より先に採用が決まっていた武将。他（東）のワラデッキ必須の武将だと思っています／【C】鳥屋尾満栄:後半の爆発力がある相手に対し、序盤に無理矢理、城ダメージを奪う場合の計略要員です／【C】吉田重政:移動速度の速い超絶騎馬に対抗する計略要員。道灌などに対してはこの武将に家宝を装備させる場合もあります。

道三ファミリーデッキ基本コンセプト

基本は大筒戦で常にリードしている状況を作り、じわりじわりと戦うデッキです。どうしても相手にリードを奪われてしまっても、武力、統率力が高く特技〈攻城〉を持つ【SR】斎藤道三（以下、道三）が居るので、無理をせずゆっくりと守りながら戦うことも可能です。こちらがリードしていて相手が多少でも無理をして攻めてくる状況を作り、「蝮の毒牙」と「花蝶の燐粉」で撃退するという流れが理想です。すべての武将の採用理由に意味があり計略も使用するかなり完成されたデッキだと思います。外す武将が居ませんし、例えカードが追加されても、よっぽど凄いカードでない限りはこのまま使っていけるのではないでしょうか。

道三ファミリーの得意と苦手は？

比較的いろいろなデッキに対応できるよう組んだデッキですが、移動速度が上昇しないデッキや、【SR】毛利隆元の「百万一心」など、固まって戦うデッキに対しては、かなり有利に戦えるかと思います。逆に苦手なデッキは、騎馬単系や、妨害効果が効かない【2.0SR】豊臣秀吉の「日輪の天下人」などです。騎馬単には【C】斎藤義龍、妨害が効かない相手には「揃目の強化術」を道三に掛けて体で守るなどの対策が可能なようにはしていますが、やはり少々厳しい戦いになります。

開幕配置と序盤

相手にもよりますが典型的な騎馬槍デッキなどの場合、開幕は道三も含め全部隊を前に出します。開幕はもちろん、道三は試合を通じてほぼ弓を撃ちません。

道三が相手の大筒に到達したなら、相手部隊を自陣に引き込むように押し出し、【C】斎藤義龍で突撃。そして、敵城の端でコスト1武将が攻城している状況が理想の展開です。ここまでうまくいかなくとも、こちらが先に大筒を発射させリードを奪えれば上々の開幕となります。逆にここでリードを奪われてしまった場合は気持ちを切り替え、常にこの微妙なリードを奪われたままの状況を維持し自軍の虎口を開かせず、最後の道三による虎口攻めでの逆転を狙う方法に切り替えることもあります。



開幕は基本的に左の図のように、すぐに前に出られるような場所に配置します。【C】斎藤義龍は貴重な攻撃担当なので、可能な限り戦場に出て新星ゲージを溜めましょう。

戦国はみだし版

【C】吉田重政に家宝を装備させる場合は?:【SS】片倉小十郎、【SR】太田道灌、【SS】伊勢新九郎などの相手には【C】吉田重政に「統率力UP、弓射程UP×2」の六韜を装備させ、計略効果時間と弓の射程距離を上げます。これらの超絶強化武将が計略を使用してきたら、「痺矢弓術」を使用し足を止め、その間に道三などで別の部隊を倒し、騎馬が機能しない状況を作っていきます。

力9統率力10」といったガッチリとしたスペックなので、黒葉.Kさんの綺麗な感じのイラストと合わなそうなのが残念なんですよ。ほかには、以前のカードレビュー企画などでも答えた、山本寺兄弟のイラストが好きです。本当にかわいいんですよ(笑)。

——確かに、今まで勝氏さんがメインで使っていたカードは【SR】毛利元就や【SR】斎藤道三など、ガタイの良いキャラが多い印象ですね。

勝氏　別に意識しているわけでは無いのですが、僕が好きな高武力、高統率力を生かした"体で押せる"タイプの武将だと、どうしてもこのような猛者っぽいキャラが集まってきちゃうんですよ。

——逆に苦手な武将は居ますか？

勝氏　基本的にワントップ型のデッキを使用することが多いので、【SR】榊原康政などの"引っ張ってくる系"の計略を持った武将が苦手です。

——勝氏さんはいろいろなデッキを使っているイメージがあるのですが、得意なデッキパターンはどようなタイプになるのでしょうか？

勝氏　得意なデッキは無いです。スキル派ではないので(笑)。最初は『三国志大戦』で呂布を使っていたこともあり、高コストの騎馬隊武将を使っていたのですが……。騎馬隊って迎撃を受けちゃうじゃないですか。刺さると萎えちゃうんですよ(笑)。そのほかにも、攻城時のマウントなどでもミスをするたびに「俺って下手だなー」となってしまうので、最近は"萎え度"を下げるために、個人的に一番スキルが出ないと思われる高コストの弓足軽を使っています。また、デッキという訳ではありませんが、槍撃がうまい人にはできる限り密着して戦うなど、だれが相手でも同じように対処できるスキル差が出ないような立ち回りを意識しています。

——では、ご自身のどのような要素が勝因になっていると思いますか？

勝氏　たぶん、"自分ができないことをしない"というところではないでしょうか。自分のスキル不足を重々理解したうえで、確実にできることを明確にしています。例えば、槍壁同士のぶつかり合いで後ろから突撃を狙い合う際も、少しでも相手のほうが早く突撃してくるようなら、こちらからは突撃しません。なので、一試合の突撃回数もかなり少ないはずです。ほかには、試合の展開を予測して立ち回ることでしょうか。

——『戦国大戦』をプレイする上で、どのような要素を意識しているのでしょうか？

勝氏　前の質問と少々かぶるんですが、試合全体の戦い方ですかね。勝てた試合は特に考えないのですが、負けた試合は「こうしたら勝てたかもしれない」というレパートリーを増やすよう意識しています。あとは頂上対決や友人の戦いを見ながらも立ち回りや流行しているカードについて学ぶことが多いですね。実際にゲームをプレイしているとき以外にも「このカードが強いんだ。ならデッキを考えてみよう！」といったふうに、対戦以外の場面でも『戦国大戦』のことを考えていることが多いです。

——ご自身なりの上達のコツはどのような要素だと思いますか？

勝氏　まずは、プレイ数をこなすことと、同じくらい人のプレイを見ること。そして可能ならゲームについて友人と話し合うことですね。実際に『三国志大戦』から仲間で集まってプレイし続けているプレイヤーの多くが上位プレイヤーと呼ばれる位置まで到達しているので、かなり重要な要素だと思います。なかなか知り合い以外には話しかけにくいかもしれませんが、ゲームセンターで知り合いを見つけることも上達のコツなのではないでしょうか。

——「戦国大戦 正祭」などでは、解説役としての出演が定番となってきましたが、初出演から今までで、心境の変化などはありましたか？

勝氏　最初はープレイヤーとして出演していましたが、数回番組に出続けるようになり解説などを担当するようになってからは、間違ったことは言いたくないと思うようになりました。武将名や計略名を正確に覚えることはもちろん、「七本槍」が「ななほんやり」なのか、「しちほんやり」なのかをセガさんに確認をとり、普段から正しい読みの「しちほんやり」と言うようにするなどの意識をし始めるようになりました。カード追加のバージョンアップがあった際は、カードを覚える勉強をしています(笑)。

——番組や企画などで記憶に残っていることはありますか？

勝氏　番組や企画を通してたくさんの方にお会いするのですが、ベクトルの違いはあれど、本当にガチで遊んでいる方と話せるのはうれしいですね。やはり真剣にゲームを楽しんでいる人と話すのは、こちらも楽しくなりますから。

——最後に読者や『戦国大戦』ファンに向けて一言お願いします。

勝氏　公式の番組などに出演していますが、僕自身はあくまでプレイヤーであり、僕を含めたプレイヤーの皆さんが楽しくなるような企画ができるよう頑張れたらと思っています。

また、皆さんからのアイデアももらえるとうれしいので、いろいろな場所で意見をいただけると助かります。皆さんでもっと『戦国大戦』を楽しく盛り上げていきましょう。

中盤はひたすら相手の大筒を妨害

中盤以降は、常に相手の大筒妨害を意識しコスト1武将を相手の大筒に投げ続け、相手が複数部隊で攻めてくるようなら道三の「蝮の毒牙」を使用します。相手がそれでもラインを上げるようなら、こちらは下がりつつ「蝮の毒牙」で兵力を減らして撃退し、下がるようなら相手の大筒を巻き戻します。相手からすると士気差が付いてラッキーくらいに思うかもしれませんが「蝮の毒牙」は効果時間がそこそこ長いので、大筒のカウントをかなり巻き戻せます。また、相手の士気が12になり攻めてくるころには、こちらも再度「蝮の毒牙」が使用可能になります。士気6ほどの陣形や采配などは「蝮の毒牙」で守れることが多いのですが、このときもコスト1の武将を端から出して相手を釣る行動をとります。また、これらの武将も簡単に撤退させるのでは無く、可能な限り生還させるようにします。特に【SR】帰蝶が撤退してしまうと「蝮の毒牙」に重ねる計略が無くなるので危険です。逆に「日輪の天下人」などの妨害計略が有効でない相手には「揃目の強化術」をメインにするので【C】蘆名義広を優先的に帰します。【C】吉田重政も弓を撃つより、移動速度の速さを生かした大筒の妨害で動き回るほうが効果的ですね。

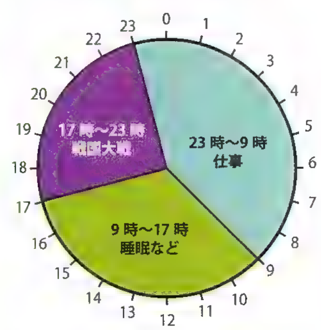
終盤は状況により計略を使い分ける

こちらの狙い通りにリードしている状況では、相手もがむしゃらに攻めてくるはずなので「蝮の毒牙」と「花蝶の燐粉」を重ねて撃退します。また、移動速度低下家宝も重ねる場合は、できる限り相手の家宝を見てから使用してください。すべてを重ねて相手の家宝が全体復活系や帰城系だった場合に、次の攻めが返せず負けてしまうのが代表的な負けパターンです。終盤のぶつかり合いでは「蝮の毒牙」→相手の計略→「花蝶の燐粉」といったように、一気に計略を使用せず相手の出方を見つつ対応できるのが理想ですね。逆にリードを奪われている場合は、道三で無理矢理ラインを上げつつ虎口攻めを狙います。「揃目の強化術」で統率力を強化し、家宝と「鶏卵の術」まで重ねて、とにかく虎口にたどりつき赤か黄色の二択に持ち込みます。そして、虎口攻めを狙う際は残りカウントも重要です。道三が無理をして虎口に行く際は帰り道は無いので可能な限り残りカウントが少ない状況で虎口に入りましょう。

このデッキは、僕が使ってもスキル派の人がプレイしても城ダメージが変わらないと思います(笑)。立ち回りさえ覚えてしまえばどなたでも使えるデッキだと思っているので、ぜひ一度使ってみてください！

花田　勝　氏主君人物像

基本的に仕事の合間に『戦国大戦』をプレイするという勝氏主君。ときには仕事帰りにそのままゲーセンにいくこともあるとか。一年間、ほぼ毎日『戦国大戦』に触れていることが、豊富な知識の源なのだろう。



花田　勝　氏主君プロフィール

年齢……………………29歳
ホーム……………荻窪、新宿のゲーセン
好きな食べ物……卵料理、甘いもの、パン
嫌いな食べ物……特に無し
好きなカード……山本寺兄弟
苦手なカード……【SR】榊原康政
好きなブランド…ブルガリ

戦国はみだし版

【C】鳥屋尾満栄の計略と立ち回り:長宗我部デッキなどの後半の爆発力が高いデッキに対しては、どうしても終盤に城ダメージを受けてしまいますので、相手が苦手な開幕早々に直接攻城を狙います。その際の援護として「鶏卵の術」がオススメです。また、試合終了直前に道三の虎口攻めで勝負に出る際の援護としても有効です。それ以外は、ほぼ計略を使わないので、ひたすら相手の大筒目がけて投げ続けましょう(笑)。

WORLD CLUB Champion Football 2013-2014

新世代『WCCF』今冬始動!!

参戦クラブの一部発表、ロケテストの実施など、いよいよ稼動に向けての動きが活発になってきた『WCCF13-14』。今回は新システムと8クラブの中心選手を紹介する。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール2013-2014

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：スポーツカードゲーム
■操作方法	：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日	：2014年冬稼働予定
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワーク	：ALL.Net

Text: マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん

『13-14』の新要素をいち早く解析!!

レアカードに二次元コードが!!

本作でまず注目したいのが、レアカードに二次元バーコードが印刷された点。毎シーズンカードのデザインは変化してきた『WCCF』シリーズだが、カードの仕様そのものが変わるのは今回が初だ。そんなレアカードは、筐体についた読み取り口にかざすことで、チームに情報が登録される。そして後述の"特別指導"をはじめとした、『13-14』ならではの新システムを活用する際に重要な役割を果たすことになるのだ。



『13-14』の筐体にはカードが排出口の下部に二次元バーコードを読み取れる装置が追加される。ここにレアカードをかざすと……。



チーム内の「ワールドプレイヤーリスト」にレアカードの選手の情報が登録される。チーム強化のために利用できるようになるぞ。



排出されるレアカードは、二次元バーコードを読み取らせてからでないと使えない。過去のレアカードに関してはそのまま使うことが可能。



ワールドプレイヤーリストには、同じレアカードを3枚まで登録できる。効果は不明だが、登録枚数が多いほどメリットが大きくなるかも。

レアカードを使った「特別指導」

登録したレアカードの使い道として現在判明しているのが、"特別指導"。ミーティングルームで特定の選手を選び、指導することによって追加能力を習得。追加能力の効果は選手とレアカードの組み合わせによって変化するため、やり込み要素が高く、育成の自由度も大きく広がることになるだろう。



試合前のマネージメントにて、ミーティングルームでの会話を選択するとイベントが発生するようだ。

1 やる気のある選手を指名!!



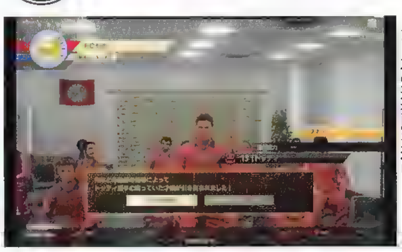
コミュニケーションを重ねて選手を成長させていくと、特別指導を求めてくるようになるので……。

2 パートナーをリストから選択



ワールドプレイヤーリストに登録されているレアカードから、ひとつを選択し、パートナーに抜擢する。

3 眠っていた力が引き出される!!



覚える追加能力は選んだレアカードによって変化。気に入った能力だったら左の選択肢を選ぼう。

4 「追加能力」を取得!!



追加能力は必ずつくとは限らないので、データ画面で確認。自分流に進化させた選手で勝利をつかめ！

WCCF情報局 ロケテストでは中級のカップ戦でもプレイヤーのゴーストが出てくるようになり、カップのレベルに見合わないような強いチームが出てくることもあった。また、個人や戦術のコミュニケーション後の☆の下にバーで成長度が表示されるようになり、育成具合が見れるようにもなっていたぞ。（いちみやひろし）

「ユニバーサルカップ」新設!!

1日4回、定期的に開催される店内対戦、“ユニバーサルカップ”が新登場。店内大会を勝ち抜けば、全国規模のデータ対戦へ進出できるぞ！



店内対戦で優勝すると自動的にデータ対戦、“ユニバーサルチャンピオンシップ”へと移行。勝利を重ねれば店舗代表→エリア代表決定戦→全国決勝……と、よりグレードの高い大会へと進んでいく。

ユニバーサルカップの流れ

1 ユニバーサルカップニエントリー

まずは毎日決められたタイミングで開催(ロケテストでは1日4回)されるユニバーサルカップにエントリー。最大8名まで参加が可能。

3 店内大会を制する

ユニバーサルカップは店内で開催されるリアルタイム対戦。己の操作技術と戦略で勝利を目指そう。みごと優勝を果たせば、育成に役立つデジタルカードが賞品として授与される。



優勝賞品はデジタルカードだ(写真はイメージです)。

3 ユニバーサルチャンピオンシップへ

優勝したチームの“ユニバーサルチャンピオンシップ”に登録され、ほかのユニバーサルカップ優勝者たちのチームとデータ対戦で戦う。

4 エリアチャンピオンシップ

ユニバーサルチャンピオンシップで優勝すると、エリア代表に選出され、ほかの地域の代表チームとデータ対戦で対決することになる。

※BANカシージャスのデジタルカードは『13-14』では獲得できません。

ゲームモード選択の自由度アップ!!

一部のカップ戦が途中での切り上げ＆後日に再参加が可能に！　時間が無いときでも気軽に遊べるモードが増加した。

LEAGUE MODE	レギュラーリーグでCPUのみと戦うモード。前作とほぼ同じ仕様。
TOURNAMENT MODE	カップ戦をリニューアル。グレードの低い大会は中断＆途中参加が可能。
VERSUS MODE	ユニバーサルカップなど、店内のプレイヤーと戦いたい場合はこのモード。

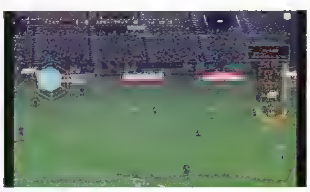




試合を変える「スペシャルコマンド」



キープレイヤーシステムにも大きな変革が到来。チーム士気がMAXになった状態でキープレイヤーボタンを長押しすると、一定時間チームスタイルのランクがアップし、スーパープレイが発生することも！　試合の流れを変えられるぞ。



試合中の画面右に表示されるチーム士気の部分が大幅リニューアル。条件を満たして力を開放すると、キープレイヤーが得点に直結するような動きを見せたり、チーム全体の動きが活性化する。

「秘書」が運営をサポート

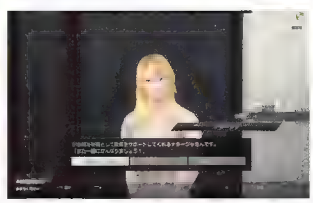
マネージメントパートには監督をサポートする秘書が登場。信頼関係を築くことでさまざまなメリットが得られるようになっている。



プレイヤーが会話の選択肢をミス……、しかし秘書の口利きで選手のモチベーションは逆にアップ！



秘書も選手と同じように会話で信頼度が上がる。☆が溜まるごとにサポート能力が上がるようだ。



秘書は複数人の中から選べる模様。自分好みの秘書は居るかな？



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
11	19	15	19	14	15	93
skill	Covering Protector					

パワーが19にアップし、通常排出で手に入るコンパニとしては総合値も最高に。数字には現れないポジショニングやカバーリングなど、頭脳面も優秀な、現役最高クラスのセンターバックだ。



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	13	15	14	16	17	89
skill	Effortless Box-to-Box Play					

シャフタール・ドネツクでカード化された『11-12』以来のカード化。メガクラブでスタメンの座を獲得したことが反映されてか、SPカードとなり、総合値も3ポイントアップしている。



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	5	17	17	19	16	93
skill	The Charging Dribbler					

全ての能力が歴代最高タイをマークした結果、総合値は過去最高の93に。スキル名から想像するに、今作ではオフ・ザ・ボールの動きに加えてドリブルでの単独突破にも期待ができそう。



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
9	16	13	16	16	15	85
skill	Clever Marking					

10代のDFとしては異例の高額移籍金でローマからPSGの一員に。TEC、SPE、STAが大幅にアップし、前作では79だった総合値が85まで跳ね上がり、優良REカードの匂いを感じさせる。



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	13	17	13	14	15	86
skill	The Root of all Passes					

"ピルロの後継者"との異名で呼ばれる、若手イタリア人MF。13-14シーズンでは中盤の逆トライアングルの一角として定着。『WCCF』でも前作より安定感のある動きが期待できる。



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
20	4	20	20	14	14	92
skill	Source of Opposition Destruction					

OFE、TEC、POWが満点評価の20をマークしたのは今バージョンが初めて。年々減少している感のあるSTAに一抹の不安は感じるが、フィジカルと技術が融合した攻撃は見ものだろう。



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
10	16	13	16	13	15	83
skill	Attacking Link-up Passes					

ドイツ生まれのトルコ人DF。U-19時代にドイツ代表でU-19欧州選手権で優勝を経験(現在はトルコ代表)。『11-12』からPOWが1上昇し、センターバックらしい能力値になった。



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	9	15	14	17	16	86
skill	Daring Penetrating Dribbles					

縦への推進力で攻撃を活性化させるサイドアタッカー。メキシコ代表での活躍は記憶に新しい。総合値が1下がったもののSPからREに"降格"してくれたため、使い勝手は上がっていそう。



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
17	7	16	15	17	14	86
skill	One of the Double-attack Wing Duo					

『WCCF』シリーズ初登場。HSVでブレイクし、チェルシーへ移籍したシュールレの穴を埋めるべくレバークーゼンへ加入。韓国人選手としては出色の技術とスピードで、左ウイングとして活躍。



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
12	17	14	17	14	15	89
skill	Fierce, Fearless Attack Support					

セールスポイントだったPOWが下がった代償に、TECやSPEといった苦手分野が底上げされ、バランスは向上。指揮官のグアルディオラ好みのセンターバックへと適応を果たした。



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
17	7	18	15	19	14	90
skill	Flexible Wing Attacks					

SPながら『12-13』バージョン2.0で追加されたWOSと同じ総合値をマーク。『13-14』でもキレ味鋭いカットインや、強烈なミドルシュートで存在感を示すことができそうだ。



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
17	9	16	15	16	16	89
skill	Lightning Movement in the Box					

こちらもロッベンと同じく、前作『12-13』のレア(WSS)と同じ総合値で、実質パワーアップを遂げている。"偽FW"への適応など、数値に現れない進化の再現にも期待大。

WCCF情報局 データ対戦でにわかに注目を浴びている特殊コンビネーションチームスタイル。ソン・フンミンなどはその期待ができそう!(パリィさん)

ステファン・サビッチ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
9	16	12	17	13	16	83
skill	Running Man-to-man Marking					

前バージョンのM・シティにてカード化された、ナスタシッチとのトレードでフィオレンティーナに加入したモンテネグロ人DF。センターバックと右サイドバックに適性のある選手だ。

ファン・クアドラード



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	9	16	13	19	16	88
skill	Miraculous Speed Star					

世界的大会にて快進撃を見せたコロンビア代表の中心選手。左右どちらのサイドでも圧倒的なスピードのドリブルで敵の守備網を突き破り、ゴールにつながる決定的な瞬間を作り出す。

アレッサンドロ・マトリ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
17	7	14	16	15	16	85
skill	Acrobatic First Touch					

ユーベで3度カード化されたセンターFW。現実のサッカーシーンでは世界レベルで戦うには物足りないと評されることもあるが、『WCCF』においては非常に高い決定力を持つ。

ジョルジョ・キエッリーニ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
11	19	13	18	14	16	91
skill	Crucial Long Throws					

総合値は『12-13』から据え置きだが、DEFがアップし、19に到達。センターバックとしての安定感が向上していそうだ。スキル名から察するに、チームスタイルは"ロングスロー"か。

アンドレア・ピルロ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	13	20	13	13	16	91
skill	Meteoric Goal-bound Free Kicks					

現バージョンのアッズーリ版のレア、ITSに近い能力値が設定されている。流れの中での正確なパスでのチャンスメイクに加え、フリーキックでの直接ゴールも期待できそうだ。

フェルナンド・ジョレンテ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	6	15	19	11	16	85
skill	Robust, Tireless Aerial Play					

シーズン中盤あたりからユベントスの貴重な攻撃オプションとなった、スペイン人の大型FW。圧倒的なPOWとOFEに加えて、TECも15と高め。自らのゴールとアシスト、両方に絡める選手だ。

パブロ・アルメロ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	12	13	15	17	18	89
skill	Wide Ball Stealer					

『11-12』のウディネーゼでカード化された、コロンビア人選手。本職のサイドバックをはじめ、左サイドならどの高さでもある程度機能した。ナポリ版ではOFEが下がった代わりにSTAが上昇。

ファン・スニガ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	12	13	14	17	16	86
skill	Peerless Team-saving Workrate					

ネイマールへの危険なタックルで一躍有名になったコロンビア代表のサイドバック。所属するナポリではサイドハーフとしても出場。どちらのサイドでも機能するためマルチローラーとして優秀。

ロレンツォ・インシーニェ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	8	17	10	17	15	83
skill	Either-footed Crosses					

イタリア期待の若手アタッカーとして注目を浴びている選手。上背はないが俊敏な動きとテクニックで敵をかわし、多くのアシストとゴールを記録。左ウイング、セカンドトップを得意とする。

ディエゴ・ゴディン



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
10	18	12	19	13	15	87
skill	Ingenious, Aggressive Blocking					

アトレティコの堅守を支え、『WCCF』でも初のSPカード化。能力値もDEFとPOWという、センターバックにとって最重要ともいえる数値がキャリアハイを記録。

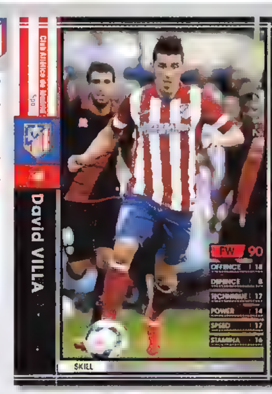
ガビ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	14	15	14	14	17	88
skill	The Loose Ball Hunter					

チームトップレベルの在籍年数を誇る、精神的支柱。DEFの2ポイントアップ、スキル名が"The Loose Ball Hunter"ということから、ボール奪取役としての適性が大幅に上がっているだろう。

ダビド・ビジャ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	8	17	14	17	16	90
skill	Countless Target Areas					

『12-13』よりTECとスタミナがアップ(OFEはダウン)。バルセロナやスペイン代表とは真逆ともいえる、カウンターサッカーに適合したプレイがゲーム内で再現されているか注目だ。

WCCF情報局　例のジャンピングニーでサッカーファン以外にもその名を広く知られることになったスニガ。遺恨は氷水に流されたが、どのようなプレーをするのか楽しみ！(パリィさん)

Ver.1.2EXの詳細に迫る!

大規模全国大会の第2回ARCANA CUPを目前に控え、ますます過熱する『コード・オブ・ジョーカー(以下COJ)』の夏。今回は、先日実施されたアップデート、Ver.1.2EXの変更点を紹介しよう。

コード・オブ・ジョーカー リバース
■メーカー：セガ
■ジャンル：デジタルトレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■稼働日：2014年7月24日稼働
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net



Ver.1.2EXアップデート内容

Ver.1.2EXでは、対戦部分以外にも変更がある。ここでは注目の変更点を紹介するぞ。

①EN最大値が200→300に

ENの自然回復はこれまで通り100が上限だが、今回からはクレジットを投入したときに最大300までENをストックできるようになった。連続でプレイしたいときにあらかじめ上限まで回復しておけば、コイン投入→EN回復の手間を省けるのはうれしい。ただし、ENを101以上保持している状態でログアウトすると、100を超えた分はRPに変換され、再ログイン時のENは100になる点には注意しておこう。



EN回復画面では"あくていす"が出迎えてくれる。ENを回復すると、あくていすからカードやRPをもらえるぞ。なんと、最新のSRカードをくれる場合も!

②対戦勝利時獲得RPの変更

対戦勝利時に得られるRPが、デッキオリジナリティに応じて加算されるように。Bランク以上が対象となるが、デッキオリジナリティが高ければ高いほど勝利時の[illegible]が上昇する。オリジナリティの高いデッキで勝利するのは難しいが、一度勝ったときの見返りは大きいので、腕に自信があるプレイヤーは挑戦してみるのも悪くないだろう。RPが不足することの多い新規プレイヤーには、地味ながら役立つはずだ。



"Re:BIRTH"以前からのプレイヤーはRPを余らせていることが多いのであまり影響しないが、APを効率よく増やすためにデッキオリジナリティは避けては通れない。

③ENブースト機能の追加

各種対戦をする際に、ENを20追加することでより多くの報酬を得られる。ブーストにはゲームプレイ後にカードを1枚追加で獲得できる「カードブースト」と、リザルトでの獲得RPが2倍になる「RPブースト」が存在する。一度の対戦でどちらも使用することができるが、その場合は40ENを追加で消費することになるため、基本的にはENが余った場合にどちらかのブーストを使い、ENを使い切るように調整するといい。



両方のブーストを使うなら、同じ40ENでもう一度対戦した方が得られる報酬は多い。ダブルブーストは「時間が無くてENを使い切りたいとき」などに使いたい。

④店内対戦&CPU戦の消費EN増加

従来は30EN消費だった店内対戦&CPU戦が40ENに変更。これにより、自動回復分の100ENでCPU戦、店内対戦を3戦行なうことはできなくなった。その代わりにCPU戦、店内対戦で得られるRPが増加している。APを失うことなく安価でジョーカーのレベル上げができなくなった点は痛手だが、無料分で長時間筐体を占有できてしまうといった問題を考慮すると、この調整は妥当だろう。



"無料でプレイできる"といっても、ゲームセンターは商業施設。面白いと思ったらクレジットを投入しよう。

⑤カードパックの販売開始

ターミナルで排出固定のカードセットが販売開始された。カードセットに応じて必要なクレジットは変わるが、特に『COJ』を始めたばかりのプレイヤーには心強い内容になっている。通常のカード販売を利用してカードを集めていたプレイヤーでも、足りないカードがセット内にあればこれを購入することで確実にそろえられるぞ。販売されるカードセットは期間限定のものもあるので、小まめにチェックしておこう。



通常のカード販売にはさまざまな演出が追加されている。写真のマーヤ演出はレアだが、出現すればフォイルのSRカードが確定。カードを買うだけでも楽しめる!?

⑥ジョーカーのパラメーター調整

さまざまなジョーカーが何らかの強化を受けているのに対し、唯一下方修正を受けたのが京極院 沙夜の明天凶殺。消費CP1という軽さも手伝ってさまざまなデッキで採用されていたが、消費CPの増加で情勢が変わってきている。

名前	効果	効果変更
御巫 綾花 ヘブンズドライブ	■ヘブンズドライブ あなたの全てのユニットに【次元干渉／コスト3】 CP:3　ゲージスピード:★★★★★	コスト:3CP⇒2CP
鈴森 まりね 怒りのフルチャージ!	■怒りのフルチャージ! あなたの全てのユニットの基本BPを＋［あなたの受けているライフダメージ×1000］する。 CP:2　ゲージスピード:★★★★	ゲージスピード: ★×3⇒★×4
京極院 沙夜 明天凶殺	■明天凶殺 対戦相手の手札を全て破壊する。 CP:1　ゲージスピード:★★	コスト:1CP⇒2CP
黒野 時矢 デリートレイド	■デリートレイド 対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。 CP:2　ゲージスピード:★★★★★★	ゲージスピード: ★×5⇒★×6

Ver.1.2EX追加カードリスト

今回追加されたカードは全部で50枚。既存のデッキを強化するようなカードが多いぞ。

カテゴリー	属性	レア	カード名称	種族	必要CP	LV1 BP	LV2 BP	LV3 BP	アビリティ
ユニット	赤	C	肉焼き当番ピクシー	魔導士	2	4,000	5,000	6,000	■アツアツの巨大肉　あなたのユニットかアタックしたとき、ターン終了時までそれのBPを＋3,000する. あなたのすべてのユニットに1,000ダメージを与える。 ■巨大肉に大やけど　このユニットがフィールドでレベル3にクロックアップしたとき、すべてのレベル1以下のユニットに5,000ダメージを与える。
ユニット	赤	C	地獄のシャレコウベ	不死	3	2,000	3,000	4,000	■怨念爆弾　あなたの【不死】ユニットが破壊されるたび、対戦相手のすべてのユニットに2,000ダメージを与える。
ユニット	赤	UC	サン・エレファント	獣	4	7,000	8,000	9,000	【固着】■巨象の粉塵炎　あなたの【獣】ユニットがフィールドに出るたび、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに2,000ダメージを与える。 ■巨象の業塵炎　このユニットがオーバークロックしたとき、対戦相手のすべてのユニットにあなたのフィールドにいる【獣】 1体につき2,000ダメージを与える。
ユニット	赤	R	メリュジーヌ	亜竜	3	3,000	4,000	5,000	■トリガーロスト　あなたのターン終了時、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する。
ユニット	赤	UC	クリムゾンナース	天使	5	5,000	6,000	7,000	■ブースト注射　あなたの【天使】ユニットに【スピードムーブ】を与える。
ユニット	赤	VR	テューポーン	巨人	3	6,000	7,000	8,000	■フレイムボルテックス　このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、このユニットのレベルに応じて以下の効果が発動する。【レベル1～2】対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに5,000ダメージを与える。【レベル3】対戦相手のすべてのユニットに5,000ダメージを与える。レベル3の効果が発動したとき、このユニットのレベルを－2する。
ユニット	黄	C	ソードダンサー	戦士	2	5,000	5,000	5,000	【加護】(このユニットは効果に選ばれない)
ユニット	黄	UC	粛清の聖騎士	戦士	3	4,000	4,000	4,000	■サポーター／戦士　あなたのフィールドの【戦士】ユニットのBPを＋2,000する。 ■浄化された魂　このユニットがブロックしたとき、このユニットのレベルが1以下の場合、ターン終了時までこのユニットのBPを＋［あなたの捨札の数×500］する。
ユニット	黄	C	黄金蝶の少女	昆虫	4	3,000	4,000	5,000	【加護】■黄金蝶の鱗粉　あなたのフィールドの【神獣】ユニットのBPを＋3,000し、【不滅】を与える。 ■幻の黄金蝶　対戦相手のターン終了時、このユニットをあなたの手札に戻す。
ユニット	黄	UC	エンジェルビルダー	巨人	4	7,000	8,000	9,000	■煌めく筋肉　あなたのフィールドの【巨人】ユニットに【加護】を与える。 ■ビルドガード　あなたのユニットがブロックするたび、ターン終了時までこのユニットのBPを＋2,000する。
ユニット	黄	R	スペリオルドラゴン	亜竜	5	8,000	8,000	8,000	■シャイニングオーラ　相手のユニットがアタックしたとき、このユニットのレベルに応じて以下の効果が発動する。【レベル1～2】お互いのユニットを1体ずつ選ぶ。対戦相手のユニットの行動権を消費する。あなたのユニットの行動権を回復させる。【レベル3】対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。そのユニットを消滅させる。レベル3の効果が発動したとき、このユニットのレベルを－2する。
ユニット	黄	VR	白夜刀のカンナ	魔導士	2	4,000	4,000	4,000	■神速の一閃　このユニットがレベル1のとき、このユニットはブロックされない。 ■無我夢中の鍛錬　このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、このユニットのレベルを＋1する。 ■白夜の封剣　このユニットがオーバークロックしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの行動権を消費し、【呪縛】を与える。
ユニット	青	C	ファンガスガール	精霊	2	3,000	4,000	5,000	■どくどくフィールド　青属性の【珍獣】ユニットのBPを＋1,000する。青属性以外の【珍獣】ユニットのBPを－1,000する。
ユニット	青	C	蒼炎の魔術師ヒトミ	魔導士	3	5,000	6,000	7,000	■ブレイク・クロック　このユニット以外のあなたのユニットが破壊されるたび、ユニットを1体選ぶ。それのレベルを＋1する。 ■蒼炎のグロウアウト　このユニットがクロックアップしたとき、対戦相手のレベル3以上のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
ユニット	青	R	ヒュプノス	不死	2	4,000	5,000	6,000	■スリーピングホロウ　あなたの効果によって対戦相手が手札を捨てたとき、このユニットのレベルに応じて以下の効果が発動する。【レベル1～2】あなたの捨札にあるカードを1枚ランダムで手札に加える。【レベル3】対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。レベル3の効果が発動したとき、このユニットのレベルを－2する。
ユニット	青	C	シザードール	機械	4	6,000	5,000	4,000	■無慈悲な冷笑　このユニットがフィールドに出たとき、以下の効果が発動する。 ◆お互いのプレイヤーはユニットをランダムで1体破壊する。◆お互いのプレイヤーは手札を1枚ランダムで捨てる。◆お互いのプレイヤーはトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する。
ユニット	青	UC	角端	神獣	5	1,000	1,000	1,000	【加護】■破滅谷の神獣　このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のBPが最も高いユニットをランダムで1体破壊する。
ユニット	青	VR	天剣の沖田	侍	2	3,000	2,000	1,000	■秘技・無明剣　このユニットが戦闘したとき、戦闘中の相手ユニットを破壊する。このユニットの行動権を消費する。 ■病弱の天才剣士　あなたのターン開始時、このユニットの基本BPを－1,000する。
ユニット	緑	C	グラスホッパーガール	昆虫	1	2,000	3,000	4,000	【貫通】(このユニットの攻撃は対戦相手のユニットを貫通して対戦相手にライフダメージを与える)
ユニット	緑	UC	魅惑のトリア	舞姫	3	5,000	6,000	7,000	■カウンター・クロック　あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ。それのレベルを＋1する。 ■魅惑のドリンク　このユニットがクロックアップするたび、あなたのユニットを1体選ぶ。それに【貫通】を与える。
ユニット	緑	UC	クロウテング	忍者	3	5,000	6,000	7,000	■忍術指南　このユニットがフィールドに出たとき、あなたの【忍者】ユニットを1体選ぶ。それのレベルを＋1する。 ■忍法・木遁の術　あなたのレベル3以上の【忍者】ユニットに【次元干渉／コスト3】を与える。
進化	緑	R	アームズドラゴン	亜竜	3	3,000	4,000	5,000	【不屈】■バースト・カタストロフ　このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの基本BPを1 ／ 2にする。 ■アームズ・バトルシフト　このユニットが戦闘したとき、ターン終了時までこのユニットのBPを3倍にする。
ユニット	緑	C	熱愛のフェリア	獣	4	6,000	7,000	8,000	■フィーリング・ラブ　対戦相手のユニットがフィールドに出るたび、それの基本BPを－1,000し、【スピードムーブ】を与える。
ユニット	緑	VR	ティターニア	精霊	3	5,000	6,000	7,000	■深緑の守護者　あなたのユニットが戦闘したとき、このユニットのレベルに応じて以下の効果が発動する。【レベル1～2】戦闘中の相手ユニットの基本BPを－1,000する。【レベル3】対戦相手のすべてのユニットの基本BPを－3,000する。レベル3の効果が発動したとき、このユニットのレベルを－2する。
トリガー	無	C	死人召喚		0	—	—	—	■死人召喚　あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、あなたの捨札にあるユニットカードを1枚ランダムで手札に加える。
トリガー	無	C	力の暴走		0	—	—	—	■力の暴走　対戦相手のターン開始時、お互いのユニットを1体ずつ選ぶ。それらのレベルを＋1する。
トリガー	無	UC	整理整頓		0	—	—	—	■整理整頓　あなたのターン終了時、すべてのユニットのレベルを1にする。
トリガー	無	C	盗賊の手		0	—	—	—	■盗賊の手　対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、対戦相手の捨札にあるカードを3枚選ぶ。それらを消滅させる。あなたはカードを1枚引く。
トリガー	無	UC	拒絶する世界		0	—	—	—	■拒絶する世界　ユニットがフィールドに出たとき、フィールドにユニットが9体以上いる場合、お互いのプレイヤーは手札をすべて捨てる。
トリガー	無	R	聖女の祈り		0	—	—	—	■聖女の祈り　あなたのターン開始時、あなたのフィールドにユニットが0体以下の場合、あなたはカードを1枚引く。あなたのCPを＋2する。
トリガー	無	VR	女神の詩		0	—	—	—	■女神の詩　あなたのユニットがフィールドに出た時、デッキの中から【神】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える。 あなたの【神】ユニットが破壊される時、その【神】ユニットは捨札に送られる代わりにあなたの手札に戻る。
トリガー	無	SR	伝説の奇術師		0	—	—	—	■伝説の奇術師　あなたのユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、あなたは手札を1枚選んで消滅させ、あなたの捨札にあるトリガーカードを2枚までランダムで手札に加える。 あなたがプレイヤーアタックを受けた時、あなたのデッキにあるトリガーカードを2枚までランダムで手札に加える。
インターセプト	無	C	絶対者の理		2	—	—	—	■絶対者の理　あなたがプレイヤーアタックを受けた時、あなたのユニットを1体選ぶ。それをオーバークロックさせる。
インターセプト	無	C	複製の技法		1	—	—	—	■複製の技法　あなたのユニットがフィールドに出た時、フィールドに出たユニットと同じ種族のユニットカードを1枚ランダムで手札に加える。
インターセプト	無	UC	トリックスター		3	—	—	—	■トリックスター　あなたのターン終了時、対戦相手のすべてのユニットをオーバークロックさせる。 対戦相手のターン終了時、すべてのレベル3ユニットを破壊する。
インターセプト	無	R	黒影王の巨手		1	—	—	—	■黒影王の巨手　あなたのユニットが戦闘したとき、あなたのユニットを1体選ぶ。それを消滅させる。そうした場合、ターン終了時まで戦闘中の相手ユニットのBPを－4,000する。
インターセプト	無	VR	歴戦の勇士		0	—	—	—	■歴戦の勇士　あなたのユニットが戦闘したとき、あなたのフィールドにユニットが1体以下の場合、ターン終了時までそれのBPを＋1,000 0する。
インターセプト	無	SR	女神の息吹		1	—	—	—	■女神の息吹　あなたのターン終了時、あなたの手札が 0 枚以下の場合、あなたの捨札からカードを2枚選んで手札に加える。
インターセプト	赤	C	死の焦熱空間		2	—	—	—	■死の焦熱空間　あなたのユニットがフィールドに出た時、対戦相手のトリガーゾーンにカードがない場合、相手のユニットを1体選択する。それに6,000ダメージを与える。
インターセプト	赤	R	グラウンド・ヘヴィ		0	—	—	—	■グラウンド・ヘヴィ　あなたのユニットがフィールドに出たとき、それに【固着】と【無我の境地】を与える。 その時あなたの手札が 0 枚の場合、あなたのすべてのユニットに【固着】と【無我の境地】与える。
インターセプト	赤	UC	封札の煉獄炎		0	—	—	—	■封札の煉獄炎　対戦相手のユニットがフィールドに出た時、そのユニットのレベルによって以下の効果を与える。 【レベル1～2】フィールドに出たユニットに3,000ダメージを与える。 【レベル3】フィールドに出たユニットに10,000ダメージを与える。
インターセプト	黄	C	光の福音		0	—	—	—	■光の福音　あなたのユニットがフィールドに出たとき、そのユニットに【次元干渉／コスト3】(コスト3以上のユニットにブロックされない)を与える。
インターセプト	黄	R	エターナル・シャイン		2	—	—	—	■エターナル・シャイン　対戦相手のターン開始時、あなたのユニットを2体選ぶ。それらの行動権を消費する。そうした場合、対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらの行動権を消費する。
インターセプト	黄	UC	封札の煌浄光		0	—	—	—	■封札の煌浄光　対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、そのユニットのレベルによって以下の効果を与える。 【レベル1～2】フィールドに出たユニットに【呪縛】を与える。【レベル3】フィールドに出たユニットを消滅させる。
インターセプト	青	C	阿鼻叫喚		1	—	—	—	■阿鼻叫喚　あなたのユニットが戦闘したとき、戦闘中の相手ユニットがレベル2以上だった場合、それを破壊する。
インターセプト	青	R	黒炎浸蝕		3	—	—	—	■黒炎浸蝕　あなたのユニットがクロックアップしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
インターセプト	青	UC	封札の死壊石		0	—	—	—	■封札の死壊石　対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、そのユニットのレベルによって以下の効果を与える。 【レベル1～2】フィールドに出たユニットのレベルを＋1する。あなたの捨札にあるカードを1枚ランダムで手札に加える。 【レベル3】フィールドに出たユニットを破壊する。
インターセプト	緑	C	潜在解放		0	—	—	—	■潜在解放 あなたのユニットが戦闘したとき、対戦相手のトリガーゾーンにカードがある場合、ターン終了時までこのユニットのBPを＋5,000する。
インターセプト	緑	R	サマー・バケーション		4	—	—	—	■サマー・バケーション　あなたのターン開始時、あなたのすべてのユニットの基本BPを＋4,000し、行動権を消費する。
インターセプト	緑	UC	封札の聖王具		0	—	—	—	■封札の聖王具　対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、そのユニットのレベルによって以下の効果を与える。 【レベル1～2】フィールドに出たユニットの基本BPを－2,000する。 【レベル3】フィールドに出たユニットの基本BPを－5,000する。あなたはカードを2枚引く。

Ver.1.2EX注目カード

今回追加された新カードで、特によく見かけるものをピックアップ！　これらのカードの強さに迫る！

筋肉の壁を突破できるか!?

今回追加されたカードの中でも目を引くのが、【エンジェルビルダー】の高い防御力。詳しい効果は後述するが、"このカードをいかにして突破し、ライフを奪うか"が現Ver.での課題の一つになっている。デッキ構築段階から、次元干渉やガード不能効果を持つカード、全体効果系のカードを組み込むことが重要だ。

ハンデスのお供に



【ヒュプノス】

出したときにサーチ効果の無い2CPとしては少々頼りないBP4,000のユニットだが、このカードの真髄はレベル1～2のときであれば"ハンデスが成立するたびに1枚捨札を回収できる"点に尽きる。この効果はハンデスが行なわれれば何度でも発動するため、執拗にハンデスをくり返すことで一方的に手札枚数の有利を作り出すことができるのだ。また、【ポイズンディナー】で自分の手札を巻き込んだ場合でも、効果によってある程度のリカバリーが可能。まさにハンデス待望の1枚だ。

ガード不能の一撃！



【白夜刀のカンナ】

レベル1の状態で攻撃が可能になれば、ほとんどの場合で1点確定するのが強力。レベル2になると単なるBP4,000のユニットと化してしまうので少々心もとないが、この状態からプレイヤーアタックに成功すれば相手ユニット1体を無力化しつつ再度攻撃可能と、非常に高い攻撃能力を誇る。属性が黄色ということもあり、相手のBPを無視して攻撃を通しやすい点もカードの特性と非常に噛み合っており、フィールドに居座っている限り常に相手にプレッシャーを与えていけるぞ。

立ちはだかる筋肉



【エンジェルビルダー】

そもそものBPが7,000と高い上に、種族：巨人に【加護】を付与する効果＆自身を含む味方のユニットがガードするたびにBPを＋2,000する効果で、非常に高い防御力を誇る。【加護】の効果によって【ブロウ・アップ】や【ムーンセイヴァー】などの対象に選ぶことができないため、このカードで時間稼ぎしつつ【戦神・毘沙門】で盤面を一掃したり、ユニットを展開して【ジャッジメント】での大ダメージを狙うのが強力だ。【加護】で味方も対象に選べない点には要注意！

攻守にわたり万能



【女神の祈り】

自分のフィールドを空けてしまうリスクはあるが、翌ターン開始時に発動すれば2CPと1ドローを得られるため、不利な状況を覆しやすい。【人身御供】との合わせ技が強力で、自分と相手双方のフィールドを更地にしつつ、自分は豊富なCPで強力なユニットを展開してしまえば相手に先手を取られる人身御供のリスクを帳消しにできる。また、先攻1ターン目に女神の祈りをセットしてフィールドを空けてターンエンドした場合、効果の発動を阻止する方法が少ないので強力だ。

イベント3rd-リミテッド

8/7～8/18の間に開催されていたイベント3rdリミテッドだが、4CP以上のカードが使用禁止ということで、そもそものCPが軽く、影響をあまり受けない【種族：珍獣】や【種族：昆虫】を中心にしたデッキが多く見られた。

また、【蠅魔王ベルゼブブ】や【絶望の天魔アザゼル】のような広範囲に高火力をたたき出すユニットが存在しないため通常の全国対戦と比較して除去が弱く、行動権消費が得意な黄色の低コストユニットを軸にしたデッキも散見された。こちらは自傷ダメージと引き換えにCP1で盤面をリセットできる【断罪のメフィスト】を無理なく組み込めるため試合展開が早いのが特徴で、敗北と勝利で獲得できる☆の数が1しか違わないので、勝ち目が薄いゲームは断罪のメフィストの効果で負けて次の対戦に臨む、という手っ取り早く☆を稼ぐためのプレイングにも使われていたとか!?　不利状況をひっくり返せるカードに乏しい中、【断罪のメフィスト】の効果はいろいろと強烈な存在感を放っていた。

【魔導の書】




【サラスヴァティー】

カテゴリー	属性	レア	種族	CP				カード名称	アビリティ
ユニット	黄	PR	精霊	1	3,000	4,000	5,000	サラスヴァティー	■リブート 対戦相手のターン開始時、あなたのユニットを1体選ぶ。それの行動権を回復する。
インターセプト	無	PR		1	―	―	―	魔導の書	■魔導の書 あなたの【魔導士】ユニットがフィールドに出た時、対戦相手の全てのユニットに［あなたのフィールドにいる【魔導士】×1,000］ダメージを与える。

トップランカーの秘密に迫る新コーナーがスタート!

CoJ TOP Agent reasons

1st CONTACT

魔法のランプ



魔法のランプ PROFILE

『戦国大戦』のトップランカーとして[illegible]おなじみのプレイヤー。Ver.1.2より『CODE OF JOKER』にも参戦し、破竹の勢いでランキングを駆け上がる。

――「CODE OF JOKER（以下、COJ）」をはじめたきっかけや時期について教えてください。

魔法のランプ（以下、ランプ）　大型Ver. UPで「基本プレイ無料」になってからなので、つい最近ですね。前から気になっているタイトルではあったので始めるには良い機会だと思いプレイしてみたら……完全にハマりました！

――以前、『戦国大戦』のインタビューでもお聞きしましたが、もともとアナログTCGをプレイされていたそうですね。

ランプ　そうですね。大戦シリーズに出会う前のゲームセンターとは無縁のころに、『マジック：ザ・ギャザリング』などさまざまなTCGを楽しんでいました！

――ランプさんといえば、読者のかたも『戦国大戦』というイメージが強いと思うのですが、なにか『COJ』に『戦国大戦』と共通する要素はあったのでしょうか？

ランプ　単純にセガさんのアーケードゲームというだけでも興味がありました。ゲーム画面では、「COJ」の赤、緑などが自分でしっくり来るので好きなんですが、クライマックスの[illegible]パワー勝負が多くなるという点は、『戦国大戦』と同じ雰囲気でプレイできている感じはあります。

――本作でも現在（8月初旬収録）APランキングの100位以内に入っていますが、やはりはじめるならランカーになろうという思いがあったのでしょうか？

ランプ　もちろん一つの目標ではありましたが、なによりゲームを把握するためにプレイを重ねる必要があり、結果的にこの順位になったという結果です。今はちょっと一段落しているのですが、また上を目指して頑張ります！

――本格的に始めたのが稼働から少々時間が経ってからというお話がありましたが、始めから勝てていた訳ではないんですよね？

ランプ　もちろんです！　最初から赤緑を中心に使っていましたが、始めは本当に苦戦の連続でした（笑）。なのでゲームの勉強のために一番効果的だと思っているプレイ回数をひたすら重ねました！　そこそこまともに判断ができるようになってきたのは、かなり最近な気がします。やはりどのようなゲームも実戦で覚えるのが一番良い気がしますね。

――はじめたばかりのころは、だれかに教えてもらっていたのでしょうか？

ランプ　はい。花田　勝　氏さんに、戦術のいろはをたたき込んでいただきました。やはりカードゲームは一緒に始める人、もしくは経験者と一緒にプレイできると上達も早い気がします。

――本作で勝つためのポイントはどのような要素だと思いますか？

ランプ　どのゲームにも言えることだと思うのですが、同じデッキを使い続けることかと思います。とくに僕は覚えがよくないので、ひたすらプレイしてます（笑）。

――現状でもかなりのカード枚数があるわけですが、カード内容はどのくらい把握していると思いますか？

ランプ　すべてとはいえませんが、[illegible]のカードは把握するようにしています。プレイ回数も重ねてきているので全体の七割くらいは把握できているのではないでしょうか。けれど、未だに「なんだこの[illegible]」なんてこともよくあります（笑）。

――カード内容を覚えるコツなどはあるのでしょうか？

ランプ　それは僕が聞きたいですよ！　とりあえず全部のカードを把握するのは難しいので、まずは流行のカードさえ覚えておけば問題ないと思いますよ。

――カードはどのくらい所持しているのでしょうか？

ランプ　Ver.1.2から参戦したので、それ以降のカードはほぼコンプしています。あとは前Ver.のカードも必要なものを調べてカード購入していました。ほかには友人とのトレードも活用しています。これも本作の楽しみの一つだと思います。

――好きなカード、苦手なカードを教えてください。

ランプ　好きなカードは【ギザルゴン】！　かわいいです！　苦手なカードは【エンジェルヒルター】です！　大敵です!!

――好きなデッキ、苦手なデッキを教えてください。

ランプ　好きなデッキは昆虫デッキです。長く使用していて愛着もありますし使いやすい。そして【ギザルゴン】も可愛い（笑）。苦手は黄色全般ですかね。日頃から苦手意識が抜けません。

――いつもどのようにしてデッキを考えているのでしょうか？

ランプ　まだまだ自分だけでは完成したデッキが組み上げれないので、うまい方のモノマネでしかありません（汗）。センターモニターのリプレイなどで気になる動画を見て、それらをアレンジする形で組むことが多いかもしれません。けれど、いずれは自分で作れたらいいですね！

――上手だなと思うプレイヤーさんは居ますか？

ランプ　もちろんランカーさんはすべて強いのですが、[illegible]さんは別格なイメージです。

――ランプさんからみた「COJ」の魅力とは、どういった要素ですか？

ランプ　ゲーム性は当然のことながらキャラクターやユニットのイラスト、ポリゴンにも魅力がたくさんです！　ボイスや効果音も聞き逃せません。また、ハンドスキルに依存しないので、みんなで楽しく、研究しながら遊べるのもいいですね。

――「COJ」に関して、特に記憶に残っているエピソードを教えてください。

ランプ　第二回アルカナカップの選抜予選ですね。上位の力を痛感しました！　良い勉強になりましたので、これからも頑張ります！

――これから「COJ」を始める人にアドバイスをお願いします。

ランプ　基本プレイ無料です！　まずは気軽にプレイしてみてください!!　楽しいですから!!　そして、戦国大戦プレイヤーのみなさんもAimeがあるはずなので、ぜひ触ってみてください。そして、こちらでもお手柔らかにお願いします！

――読者、そして「COJ」をすでにプレイされている人に一言お願いします。

ランプ　まだマッチしたことない方との対戦も楽しみにしています！　『戦国大戦』では、ベテラン勢っぽくなってしまいましたが、こちらではまだまだ新人として勉強しつつ頑張るので、よろしくお願いします！



キャラは緋神 仁でジョーカーは「フィアーインパクト」を選択しています。フィニッシャーの【アーミーアント】はCP1で出せますし、キーカードの【ギザルゴン】、【パピヨンガール】も低コストで展開できるので、前半で勝負を決めてしまおうというデッキになります。得意な相手は青系でしょうか。青は序盤に固いユニットがあまり出てこなく、手札を使いきるデッキなのでハンデスなども恐くありません。逆に苦手なのは、黄色ですね。序盤で出てくる【エンジェルビルダー】、【カイム】が硬いため倒しきれないのと、終盤に【毘沙門】で場をリセットされてしまうのでなかなか隙がありません。

このデッキの運用方法のコツは、軽減を恐れないことですかね（笑）。できるだけ序盤で相手のライフを削りたいので、軽減は多く必要になってくると思います。ハンドは初手で【ギザルゴン】が欲しいですね。次手で【ミノタンク】ですが……やはり【ギザルゴン】が欲しいです！（魔法のランプ）

■ユニットカード　27枚				
No.1-1-001	赤	CP1	デビルウィンナー	3枚
No.1-2-005	赤	CP1	アーミーアント	3枚
No.1-2-002	赤	CP3	パピヨンガール	3枚
No.1-2-014	赤	CP4	絶望の天魔アザゼル	3枚
No.1-2-010	赤	CP5	蠅魔王ベルゼブブ	3枚
No.1-0-040	緑	CP1	ハッパロイド	3枚
No.1-2-045	緑	CP2	ミノタンク	3枚
No.1-2-047	緑	CP2	ギザルゴン	3枚
No.1-2-048	緑	CP3	アラクノフォビア	3枚

■インターセプト　6枚				
No.1-2-059	無	CP0	生産工場	3枚
No.1-2-130	赤	CP0	聖女の祈り	3枚

■トリガー　7枚				
No.1-1-031	赤	CP1	ブロウアップ	2枚
No.1-0-096	緑	CP0	不可侵領域	3枚
No.1-2-099	緑	CP1	エナジードレイン	2枚

BEAT MAXIMUM

今回はBEMANIの新たな仲間『BeatStream』をピックアップ！
プロデューサーのDJ YOSHITAKA氏に本作の魅力を聞いた。

ビートストリーム BeatStream

BEMANIファミリーに加わった『BeatStream』は、音楽だけでなく映像と一緒に楽しめる新感覚音楽ゲーム。これまでのBEMANIとは一味違った楽しさを体感しよう！

BeatStream
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シュミレーション
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：ー



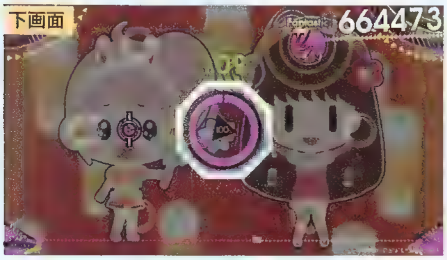
BisCo CV:洲崎綾

本作のメインキャラクター。地球から22億光年離れた惑星B-10からやってきた猫耳型アンドロイド。初めて目にする「音のなる動く絵」を集めることにとっても興味津々。地球のAA（アスキーアート）にハマっている。

映像と音楽が生み出す新感覚！　新たなBEMANIファミリー『BeatStream』

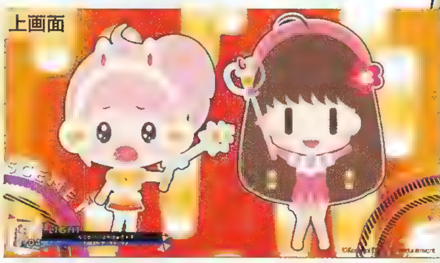
タッチパネルを使って直感的なプレイが可能なBEMANIファミリーのニューカマー『BeatStream』。本作は、楽曲をプレイしつつ映像も楽しめるところが最大の魅力だ。また、それぞれの筐体がリンクしており、複数人で一緒に店内プレイをするとゲーム中の映像も連結され、最大4台。上下合わせて合計八台のモニターが連動した大画面での映像が流れるため、プレイヤーだけでなく、そのプレイを見ているギャラリーも楽しめるのだ！　楽曲のプレイは画面外側から中央のジャッジリングに向かって流れてくる各種ノーツをタイミング良くタッチするほか、ジャッジリングの外側にあるリップルノーツや指をスライドさせるストリームノーツなど、広い画面をいっぱいに使って楽しめるアクションが満載。豊富なアクションを駆使して、楽曲を華やかに彩ろう！　これまでのBEMANIとはまた違った新感覚の体験に、きっとキミも虜になるはず!!

下画面



下画面は直接タッチするプレイ画面。楽曲に合わせて出現するノーツをリズミカルにタイミングよくタッチ＆スライド！

上画面



楽曲の映像のみが流れる上画面。大画面で流れる映像は迫力満点！プレイしていない人も楽しめるのだ！

EXIT TUNESや東方アレンジ楽曲などを多数収録 楽曲の一部を紹介！

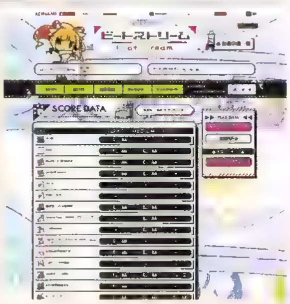
収録曲はEXIT TUNESのVOCALOID楽曲や東方アレンジ楽曲が中心となっており、今後さらに追加される予定とのこと。また、つい先日『BeatStream』専用描き下ろしムービーとともに、三曲の新曲も追加された。シリーズファン必見の新作ムービーを楽しみつつフルコンプを目指そう！

楽曲名	アーティスト名
NEW『BeatStream』専用描き下ろしムービー追加楽曲	
最終鬼畜妹フランドール	ビートまりお(COOL＆CREATE)
Help me,ERINNNNNNN!!	ビートまりお(COOL＆CREATE)
ナイト・オブ・ナイツ	ビートまりお(COOL＆CREATE)
アニメーション	
SAVIOR OF SONG	ナノ feat. MY FIRST STORY
EXIT TUNES	
マネマネサイコトロピック	かいりきベア
ミスターデジャブ	164 feat.MAYU
セツナトリップ	Last Note. feat. GUMI
ラクガキスト	cosMo＠暴走P feat.GUMI
放課後ストライド	Last Note.

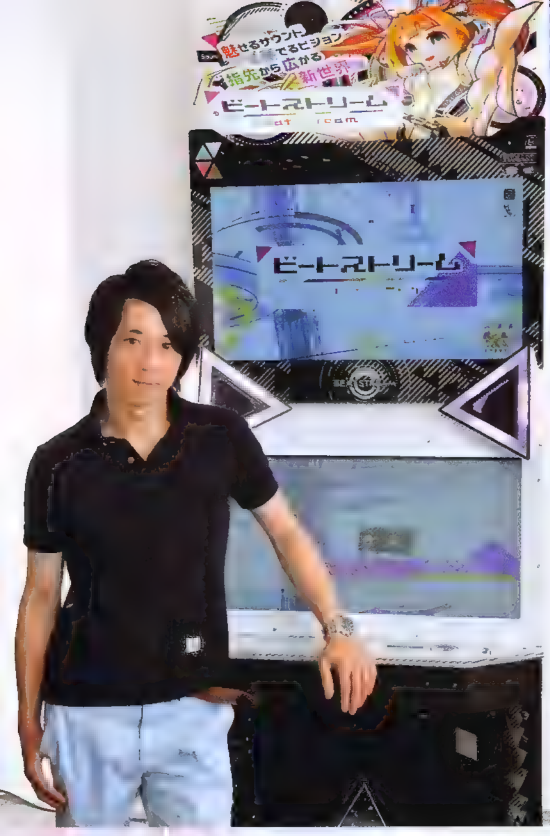
楽曲名	アーティスト名
リズの内心革命	じっぷす
HΨ=世界創造=EΨ	黒猫アンティーク feat.IA,GUMI
東方アレンジ	
チルノのパーフェクトさんすう教室	ARM＋夕野ヨシミ feat. miko
待チ人ハ来ズ。	豚乙女
月に叢雲華に風	幽閉サテライト(Arranged:Iceon) feat. senya
INFINITE WORLD	SOUND HOLIC feat. Nana Takahashi
魔理沙は大変なものを盗んでいきました	ARM＋夕野ヨシミ feat. 藤咲かりん
コナミオリジナル	
Miracle Halloween	Sana
Colorful Days ～NEWラブプラス メインテーマ～	高嶺愛花＆小早川凛子＆姉ヶ崎寧々
Idola	iconoclasm feat.GUMI

e-AMUSEMENT PASSを使ってより楽しく！

e-AMUSEMENT PASSを使ってプレイすると、プレイの結果が保存できるだけでなく、KONAMI IDを登録することで『BeatStream』の公式サイトにログインし、自分のプレイヤーデータを始め、自分がプレイした楽曲の難度ごとのスコアなどが閲覧できる。ほかのBEMANIシリーズをプレイしている人はもちろん、これから始める人もe-AMUSEMENT PASSを活用することで、より楽しくなること間違いナシ！







新たなBEMANIシリーズ『BeatStream』の魅力と狙とは?

DJ YOSHITAKA インタビュー

これまでのBEMANIシリーズとは異なる新要素がふんだんに盛り込まれた『BeatStream』。ここではプロデューサーのDJ YOSHITAKA氏に、本作の魅力について語っていただいた。

多くの可能性が詰まった新機種『BeatStream』の誕生

——BEMANIシリーズ待望の新作『BeatStream』はどのようにして誕生したのでしょうか?

DJ YOSHITAKA(以下、YOSHITAKA) 最初にタイトルでありゲームの仕様部分にも深く関わる「Stream(ストリーム)」という言葉が決まりました。そして、頭に「Beat」を付けたのはBEMANIだとすぐ理解してもらうためです。そこから、この機種のターゲット層をしっかり熟考し、ゲーム性やデザイン性などを順番に積み重ねて、現在の『BeatStream』となりました。

——二台の大型モニターはもちろん、筐体デザインも目を引く印象です。

YOSHITAKA デザインの基礎として"三角形"というイメージがあり、それを取っ掛かりとして作り上げていきました。既に、いろいろなところで話していますが、猫耳を意識した画面横の三角形スピーカーなど、いろいろな要素にこだわっています。

——BisCoをはじめとするキャラクターも三角形の猫耳が印象的ですね。

YOSHITAKA キャラクターについても先ほどのような要素を考慮して決定していきました。ネコをテーマとしたのはちょっとしたエピソードがあって……。『BeatStream』というタイトルに決定したのち、制作チームでは『ビースト』という略称でこの機種を呼んでいたんです。そこで、ビーストといえば?

——えっと……。獣ですか?

YOSHITAKA 獣でしょ。で、猫ですよ(笑)。

——なんと(笑)。では、数ある獣の中から猫を選んだ理由はどういった要素だったのでしょうか?

YOSHITAKA そこは先ほどの三角形の話や機種全体のコンセプトなど、いろいろな要素を考慮して最終的にビースト=猫耳や猫へと固まっていきました。猫耳というのがアニメやゲームでは定番アイテムだったりもしますし、馴染みが深いかなと思って選定したところもあります。また、BisCoのデザイン案も何十とあり、今までの要素に加え、男女どちらからも好かれるキャラクターという部分も意識し、検討に検討を重ね考え抜いた末に決まったキャラクターなので、気に入っていただけるとうれしいです。

逆にBisCoと一緒に出てくることの多い黒い猫"タカハシサン"は、筐体の形をそのままキャラクターに落とし込んだ感じで、ある程度初期から固まっていました。実は、あのしゃべり口調などのキャラクター性のモデルとなった人が居るんですよ(笑)。

——それは気になります(笑)。BisCoは、キャラクターボイスの声優さんを発表するなど、今までのBEMANIシリーズではあまり無かった展開も見受けられますね。

YOSHITAKA はい。ボイスは声優の洲崎綾さんにお願いしました。これは今までにあまり無かった試みですが、『BeatStream』の個性や、今後の可能性を込めてこのような形となりました。これにより、ほかのタイトルよりも早いスピードでキャラクター展開やスピンオフ展開などができればいいなと思っていたりもするので、応援をよろしくお願いします!

——では次に、ゲームの中身についてお聞きしていこうと思います。ゲーム性に関してはどのようにして今の形となったのでしょうか?

YOSHITAKA 制作の途中では現在とは異なる尖ったゲーム性のバージョンもありましたが、一度基本に立ち返り、今のようなシンプルで遊びやすい形となりました。複数あるオブジェクトも、オムニバス的にさまざまな音楽を演奏する際の音楽の表現として必要だったり、大きな画面なので全体を使ってほしいという想いなどから必要なオブジェクトを作っていきました。実際に遊んでもらえると感じていただけるかと思いますが、ほかのBEMANIシリーズとは少し違った感覚を使うゲーム性になっています。新規タイトルということもあり、ゲームシステムに関してはまだまだ発展途上で、あえてシンプルにしている部分もあります。追加のアイデアもたくさんあるので、今後タイミングを見計らってゲーム部分も進化していきますよ!

——続いて収録曲についてお聞かせください。稼働時に収録した楽曲の選定はどのようなポイントを重視されているのでしょうか?

YOSHITAKA 楽曲と映像の連動性や『BeatStream』に興味を持ってもらいたい層を意識して選択しています。ですが、やはりBEMANIの新しい仲間なので、BEMANIシリーズをプレイしている方にも、もちろん楽しんでいただきたいと思い、初期の楽曲は遊びやすさや、他機種で遊ばれている実績なども意識して選曲しました。収録楽曲は、これからもどんどん増えていくので期待してください。

また、現在はBEMANIオリジナル楽曲を収録しておりませんが、絶対入れないと宣言をしているわけではありません。今回は『BeatStream』だからこそできることや、『BeatStream』でしかできないことというオリジナリティにこだわりたいと考えているので、そのアウトプットがBEMANIオリジナル楽曲に行き着くのであれば、収録していくべきだと思っています。

——なるほど。収録曲は楽曲と同時に映像も収録されていますが、もともと映像の無い楽曲に関してはどう対応されているのでしょうか?

YOSHITAKA 楽曲と共に映像が作られているものに関しては、その映像を活かしていますが、無いものに関しても映像を新たに制作して収録しています。今後もこうした映像を新規で制作する楽曲も出てくると思いますので、楽曲と共に映像も楽しみにしていただけるとうれしいですね。

——まだ稼働して間もないですが、今後の展望などを言える範囲でお聞かせください。

YOSHITAKA 『BeatStream』の機能を最大限活かしたオリジナルムービーを作りたいですね。もちろんゲーム内でのイベントなども考えています。現在のオンラインモードは4対4のチーム戦になっていますが、チーム戦のアイディアもゲーム内における今後の施策につながってくるところがあります。例えば、みんなで連結してボスを倒すとか、4人で遊ぶとより楽しみが増えるといったようなことも挑戦していきたいですね。これらに、筐体の連結という新要素を組み合わせ、『BeatStream』独自の個性を今以上に出していけるよう現在も準備中です。『BeatStream』は見た目も鮮やかで華やかなゲームなので、それに沿って華やかに展開していけたらいいですね。

——では最後に読者へ一言お願いします。

YOSHITAKA BEMANIに新しい仲間が加わりました。まだよろしくお願いしますといった挨拶の段階で曲数も少なめですが、その分、遊びやすい内容になっています。極めるなら今だと思っているので、ぜひ遊んでみてください! また、最近BEMANIを始めた方は、ほかのBEMANIを初期から遊んでいる人に「昔のこのゲームこうだったんだよ」といった話を聞くことがあるかと思いますが、その流れを体験する絶好の機会です(笑)。ぜひたくさん遊んでいただいて、今後の『BeatStream』の展開や進化を楽しんでいただければと思います。

——本日はありがとうございました!



狙撃の快感、ここに極まる──

SILENT SCOPE BONE EATER ボーン・イーター

狙撃銃を用いるガンシューティング「サイレントスコープ」が、世紀を越え新生！　狙撃の快感を味わう、そのために惜しみなく注がれたさまざまな技術や魅力を紹介する。

SILENT SCOPE BONE-EATER
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：新次元スナイパーシューティング
- ■操作方法：専用ガンディバイス
- ■発売日：稼働中
- ■使用基板：—

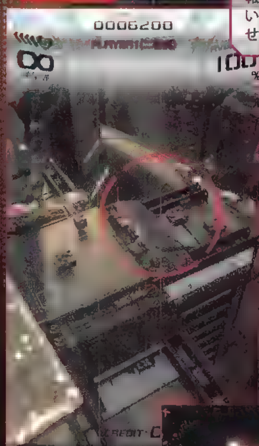


近未来のスタイリッシュな街並みと、狙撃銃のみで戦うストイックさがハードな世界観を生む。随所には意外な隠しキャラも？

あらゆる技術と演出で、最高の狙撃を体感！

乱射など許されず、そして頭を撃ち抜けばボスですら一撃で倒す、「狙撃」ならではの緊張感と達成感。本作の筐体にはそれらをより際立たせるための、あらゆる工夫が盛り込まれている。

メイン画面



スコープ画面



メイン画面で全体の状況と銃が向いている位置を確認し、スコープ内の拡大画像で正確な狙いをつける。



送風口
ビルの間を吹く風、疾走するバイク……ドラマチックなムービーに合わせた風が送り出され、プレイヤーをより没頭させる。

透明液晶パネル
複数の液晶パネルを重ね、林立する建物や情報を表示する立体映像の演出などをかつてない立体感と奥行きで表示。「遠方」をより意識させる画面が、狙撃の臨場感を高める。

コントローラー
備え付けのライフル型コントローラーは、スコープ内に独立したモニターを組み込んだ特別仕様。銃撃のたびにかつてない重さの反動がプレイヤーの体を貫き、一発の重みと心地よい余韻を伝える。

3Dサウンド
筐体にはイヤホンジャックが標準装備されており、ヘッドホンを用いることでキャラクターボイスや効果音が3Dで楽しめる。



スポッター
レイラ・ハギッキ
CV：[illegible]

スナイパー
ジン・アークライト
CV：[illegible]

二人の民間軍事会社社員が受けた任務は、世界を揺るがす事態へ……。ハードボイルドな展開にぜひ注目を！

GAME MODE

ストーリーモード
世界観を楽しみつつ、あらゆる状況下の狙撃や、テロリストの脅威に挑むシングルモード。

スコアアタックモード
射撃訓練場を舞台に、あらゆる課題で狙撃の速さと正確さを競う。店内最大四人同時プレイが可能。

難度選択

ストーリーモードのみ、以下の三つから難易度を選択する。

ノーマル	弾数無限、敵の攻撃でライフが0になるとゲームオーバーとなる、標準的な難度だ。
エキスパート	ライフのみならず弾数も限られ、0になるとゲームオーバー。敵の数やスコアが多い。
ボーンイーター	階級「軍曹」以上で選択可能。弾数制限、ライフ上限1という超高難度のモードだ。

MISSION: e-AMUSEMENT PASSで、極めろ

本作ではe-AMUSEMENT PASSを使うことで、ストーリー進行状況や各種スコア、手に入れた称号の保存や設定が可能。電子マネーPASELIも併用すればライフの量や、プレイヤーのやり込み度合いを表す階級のポイントなど、さまざまな面で特典が得られるぞ。

アルカディア誌上約三年に渡る
イラストノベルシリーズが待望の書籍化!!

弾幕少女

ダンマクショウジョ

ノベルスプロジェクト



カバーイラスト 初公開

著：健速（六畳間の侵略者）
イラスト：綾杉つばき

バリィさん：親分、て～へんだ、て～へんだよッ！
編集テラダ：何ィ！ て～へん×高さ÷2っ！
バリィさん：三角形の面積……。
編集テラダ：などと古き良きアスキーごっこを楽しんでる場合では無さそうですね――。どうしましたバリィさん？
バリィさん：実は、『弾幕少女』がこの度、ついにノベルス化するらしいでっし！ しかも著者は健速先生なっし！
編集テラダ：ゲエエーッ。健速先生といえば5巻続けばロングランといわれるライトノベル界で18巻（外伝含む）もの超大作を描き続けているHJ文庫のエースじゃないかっ！ しかも大絶賛アニメ放映中ッ!!
バリィさん：アニメ版の監督は「私がモテないのはどう考えてもお前らが悪い！」の大沼心なんだっし！
編集テラダ：そこは素直に「ハカテス」と言いましょうよ。
バリィさん：というわけで、突然ですがここで宣伝です。
編集テラダ：何と!!
バリィさん：ノベルス版『弾幕少女』（仮）、今秋発売！ 挿絵は綾杉つばき先生、七瀬葵、魚、もりのほん、結川カズノなど数々の絵師がつむいだキャラクターたちが縦横無尽にかけめぐる、大・飛翔系ファンタジー！ 血を流し人類の未来を担う少女たちの明日はどっちだ――!?

焔とともに、PS3にSTG叙事詩降臨

Caladrius BLAZE

-カラドリウス ブレイズ-



Xbox 360版からアーケード版を経て、より進化を遂げた『カラドリウス』がPS3に登場。シューターなら見逃せないこの最新作の新要素を、早速徹底分析してみた!

Text : ちくわ

カラドリウス ブレイズ(Caladrius BLAZE)

■メーカー	: MOSS
■ジャンル	: ゴシックホラーシューティング
■対応機種	: PS3
■発売日	: 2014年8月28日
■価格	: 限定版8,800円(税抜) 通常版/DL版6,800円(税抜)

新キャラクター二人が加わり物語はさらに広がる

本作最大の目玉は、待望の新自機の追加。よりプレイの幅や新たなストーリーが広がったのはもちろん、『カラドリウス』の特徴である、各機が持つ3種類のサブショット「エレメントシュート」(以下ES)が2機分追加され、全エレメントシュートから好きなものを三つ選べるカスタマイズの幅も一気に広がった!



木の属性を持つ新キャラ、ノア。メインショットの左右に発射され、着弾すると爆発する針弾は、それなりの高威力で頼りになる。ESIも威力が高めで、また敵に接触するとそのままダメージを与え続けるESⅡは、射程は短いが非常に使いやすい。ESⅢは範囲が狭いが特殊弾も消せる。





双宮の魂を持つ少女

ノア・トワイニング
機体:エイワス・ヴァーチェ





救国の仮面騎士

レイズ・ナージェ
機体:シムルグ・ストリッシャー



レイズは鋼の属性を持ち、ESはすべて高威力近接型。ESIは並の中型機なら瞬殺可能だ。ただしESⅢが特殊弾を消せず、メインショットが左右移動方向に傾くタイプなので、敵への接近や小型機の処理にひと工夫必要となる。

Writer's Impression

追加キャラの二機は両極端な性能?

ノアは移動速度が既存機体のソフィアと同じでやや遅め、レイズはノアより少し速めと中程度。ノアが万能型初心者向け、レイズが玄人向けと特徴が分かれたが、注目すべきはES面。何とノアはソフィアに次ぐ全機体中2番目のゲージ量を持つ!高威力を誇るレイズのESもカスタマイズの注目株だ。

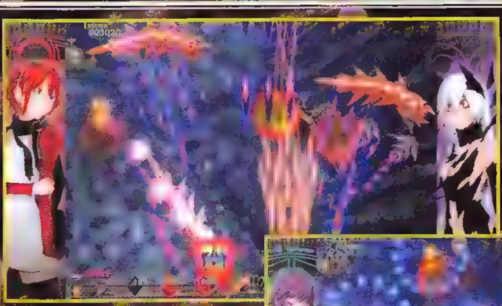
新キャラクターの物語上の役割 ノアは貿易商の娘だったのだが、双子の妹ともども王都で禁呪兵器の実験体として捕えられた後に何とか脱出に成功し、妹を救うため王都に向かう。一方レイズは、とある高潔な騎士が忠誠と想いの間で葛藤した結果分離した精神体、もう一人の孤高の騎士だ。どちらも特定のボスと深い関わりがあるため、デモは必見!

PS3版のみの新ゲームモード

エボリューションモード

アーケード版で追加された新モードに続き、PS3版でも第3のモード、「エボリューションモード」が追加された。このモードはアーケード版を基準とし、より調整されたもので、エレメントシュートボタン三つ同時押しで発動する特殊攻撃を新規のものにするなど、さまざまな変更が加えられている。特にアーケード版では見られなかった、完全新規のステージとステージボスにはシューターの血が騒ぐはず！

新ステージ追加





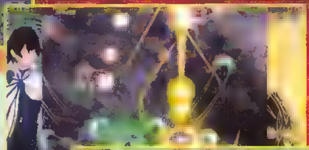
このモードでのみ、ステージ3と4の間に新ステージ「Bizarre Lover」が挿入される。内容は高速スクロールや横スクロール砲台地帯、素早く画面外から飛来し弾を大量にばらまく敵のラッシュなど、シューター魂が震える場面の連続だ。

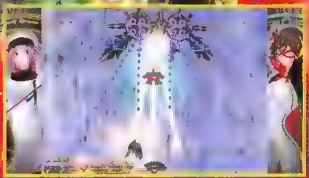
新システム「シンクロ」





全モードでゲームスタート前に、新たに選べるようになった自機形態「シンクロ」。通常の1P機体に加えて、1P機体と左右対称、上下同軸に自動で移動する「シンクロ機体」が随伴してくれる。





シンクロ機体はESカスタマイズはできないが完全無敵で、メインショットやESも、1P機体の操作に同調して自分のものを発射する。これも踏まえたカスタマイズの幅はまさに無限大となり、位置固定もできるため戦術も広がった！　さらに1P機体と近付くと通常弾を消すバリアが周囲に展開するなど、至れり尽くせりだ。

強力な新ボスも登場



新ステージのボスの操縦者は、ノアの妹・ニーナ。兵器に酷使されたその精神は、もはや限界を迎えている。



新ステージボスキャラクター
ニーナ・トワイニング





新ボスの攻撃は弾の量こそ多いものの直線的で、避けるのは難しくはない。ただし第二段階の画面端へ移動してからの攻撃や、第三段階のばらまき弾と誘導弾の組み合わせなど、正面から撃ち込みにくい場面も多く、羞恥ブレイク狙いの速攻撃破には弾消しESなどを計画的に使っていきたい。エボリューションもぜひ活用しよう。

新たな力「エボリューション」



エボリューションモードで全ESゲージが50%以上の時にESボタンを全同時押しすると、「エボリューション」が発動。全ゲージが100%になると同時に、一定時間すべてのESがレベルアップの上限を超えた、ここだけの限界突破強化状態になる！

Writer's Impression

エボリューションモード、ボリューム満点！

アーケードモードの亜種？　と思って実際にプレイしてみると、まったく違う！　エボリューションの登場で、稼ぎや攻略のパターンが大きく変わり、またパターン構築の奥深い旅が始まりそうです。ミッションステージで敵司令官セシリアに羞恥ブレイクが追加など、細かな変更や調整もうれしいところ！



『カラドリウス』ワールドをとことん楽しむ！

イベント&コラボにも要注目！

『カラドリウス ブレイズ』発売前から、各種イベントなども精力的に開催されていた。その一部を紹介！





7月27日の体験会にはモスの駒澤社長と、出演声優の（左から）羅弘美さん、内田愛美さん、笹本菜津枝さんも登場！

発売直前のイベントの模様は、アルカディアブログで紹介中！　別ゲームとのコラボも早くも実現し、今後も展開から目が離せないぞ。

「カラドリウス ブレイズ」公式HP
http://caladrius.mossjp.co.jp/ps3/
アルカディアブログ
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
「三千界のアバター」公式HP
http://s-avatar.jp/top



さまざまな世界の集合体が舞台のブラウザゲーム『三千界のアバター』に、本作の世界も接触!?

※画面はイメージです。変更になる可能性があります。

エボリューションのさらなる秘密　エボリューションはすさまじい攻撃力を発揮するが、使用中、ESがフュージョンと違って撃ち放題ではない点に注意。また使用後は一定時間ゲージが石化しESが使えなくなり、石化が解けるとゲージが0から回復を始める。連発はできないが、使用中は得点アイテムがランクアップするため、稼ぎにも必須だ。



KADOKAWA
発行 株式会社KADOKAWA
KADOKAWA公式サイト http://www.kadokawa.co.jp/
ASCII MEDIA WORKS
最新&最深の情報を毎回発信する総合ゲーム情報サイト!
DENGEKIONLINE 電撃オンライン
http://dengekionline.com/

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P063-064（CMYK）
カイゼルちくわ：P065-67（グレスケ）

まだまだ続く暑い毎日を、ゲーセンで熱く過ごしている皆様へお届けしていきたい投稿コーナーがコチラ、アルカディアフロンティアーズ！　今月はモノクロページが毎年恒例の安定感で寒いことになっているので、覚悟しておくといいだろう。

今月のACE！



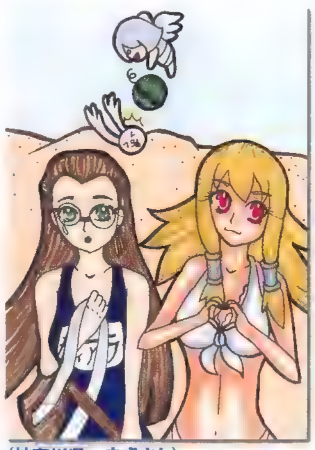
（東京都　碧夢結さん）H

アフロCMYK

特にテーマなどは設けない、フリーダムカラーイラストなコーナーがこちらCMYK。とはいいつつも、夏っぽいイラストが増量中なんだーゾっと。



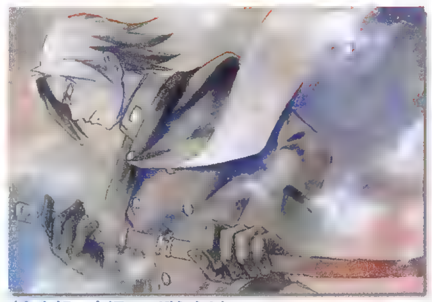
（東京都　シーナ・エマナ君）
☆アイヌの巫女の戦いは続……ハッ!?　やだコレも神の子じゃないですかー、ってことで詳しくは三つ巴の告知へGO！（誘導）



（神奈川県　未虎さん）
☆アヴァっ子たちだって夏休み！
さらっとジャンプーが回避不能状態に……ッ!?



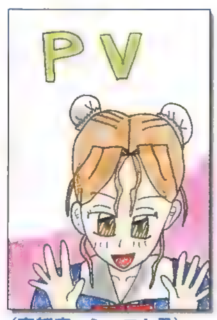
（群馬県　十一久君）
☆マリーの背中に見とれてちゃダメですよ?　OHで吸い込みまくりです！（酷）



（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆その先に見据えるものは、大戦の行く末か、あるいは人類の行く末か……。



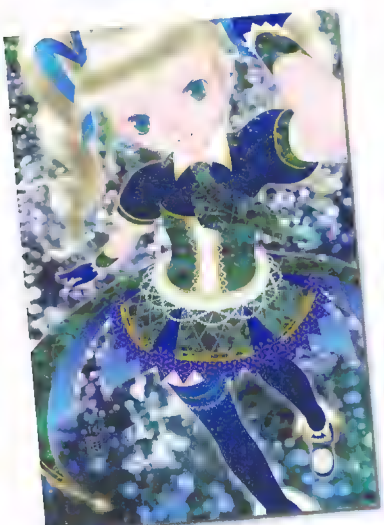
（岡山県　偽清音XX君）
☆まりね嬢を、ちょっと筋肉質にアレンジだとうっ!?



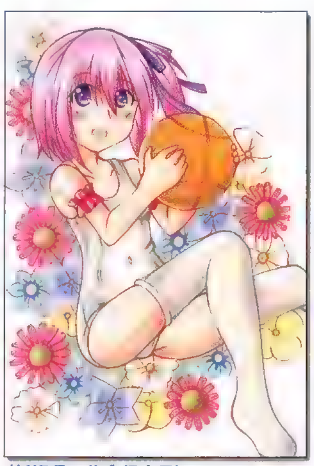
（京都府　シーエム君）
☆ゲーセンで晶といえば、バーチャの人かこの人の二択でしょう！（今決めた）



（広島県　森本マイヤー君）
☆あ、安駄婆ェ……。空には釣鐘落とす舟が浮いてるし、まさに地獄。



（福岡県　武術師某さん）
☆そこのあなた。いつまでも藤堂という苗字を気にするようなら、重ね当てをす……血を吸うわよっ!!



（新潟県　佐倉信士君）
☆パンドラシステムコスでけしからん、実にけしからん！　でも夏だし白スクは必然、実に必然！

三つ巴バトル開催!!

A-Fro担当ライターの三人が、それぞれのテーマで投稿量を競い合い、敗者には罰ゲームが課せられる三つ巴バトル。今年のテーマは、

神（げっつ☆先生）vs. 格闘家（カイゼルちくわ）vs. アイドル（田渕健康）です！

罰ゲーム案も合わせて募集致します。詳しい内容は、次ページの欄外を参照してください！



（福島県　森園泉さん）H
☆先ごろ執行された前回の罰ゲームは、リアルちくわパフェを食すというもので……した……ガクリ。

A-Fro回覧板　だれも知らなくもなくもない、A-Froの秘密情報を教えてしんぜよう。作品に付いているAマークはナイスでイカジな印。投稿者の方にはA-Fro特製図書カードを贈呈いたします。また、Hマークの付いている投稿者はご自身のサイトをお持ちです。担当編集によって調整・整備中となる本誌Webサイトに掲載予定となっております。 ›http://www.arcadiamagazine.com/　アフロツイッター　@arcadia_afro

なんとなく帰って来てみた!

アフロDEモード

デートのコーディネートはこーデねートの巻

お気に入りのキャラクターに、テーマに沿ったコスチュームを着させてしまう名物企画が帰ってきた! 今回のテーマは「デート」。一周して普通っぽいお題になりおって、ハハハさあつかまえてごらん(薄いデートの知識)



レオン&ルキア
(クイズマジックアカデミーシリーズ)

(東京都 "白銀賢者A-FRO"よしみ君)
☆全身コナミックスなコーデで、楽しい一日は約束されたようなもの!

ジュディ
(ポップンミュージックシリーズ)

(神ニャ川県 黒坂カヲル君)
Ⓗとりあえず言えるのは、ネコミミは正義だということかニャ?

スミレ&睦月
(ポップンミュージックシリーズ)

(青森県 水玉うるるさん)
☆おそろいのナイスコーデですが、実はちくパ罰ゲームのマカロンを見て思い付いたとかでぐぬぬ。

翔
(ポップンミュージックシリーズ)

(広島県 文月裕さん)
☆キンチョーしまくりの初デートでも、首のタオルは忘れません!

(神奈川県 Shadowさん)
Ⓗアイカツ! カード着用ですと!? よし、これで星座アピールもチリバツだ! (いろいろな意味で無茶)

チヒロ
(ボーダーブレイクシリーズ)

R#1の二人
(GITADORAシリーズ)

(新潟県 コンポジ君)
☆たまにはこんなセッションで、音ゲーデートはいかがでっしゃろ

エレナ
(ストリートファイターシリーズ)

(福岡県 皐月トミィさん)
☆くれぐれも、ワンピ着用時はおてんば感を控えめに!

ゴルドー&オリエ
(アンダーナイトインバースシリーズ)

(愛知県 バクレツ丸さん)
☆足を怪我したところをお姫様抱っこのイメージ、GJ!

ジズ&ディアマンテ
(ポップンミュージックシリーズ)

(新潟県 葛篭きりやさん)
☆水の都ヴェネツィアの昼と夜をエスコート。そして、このインパクトである

マリー・ローズ
(デッドオアアライブシリーズ)

(奈良県 てつみん君)
☆旧世紀におけるデートのイメージ、とのこと イエス、コークイエス!

げっつ☆通信

今回の三つ巴バトルのテーマは、神vs.格闘家vs.アイドル。「神」は、神っぽいものならなんでもOK。神の子、神の使いなどなど。僕としては、どんどん神イラストを投稿するといいと思います! 「格闘家」も、格闘技をやっているキャラならなんでもいいと思います(適当)。「アイドル」も、まあそれっぽい感じならいいと思います(適当その2)。締め切りは67ページの欄外を参照。ついでに、罰ゲーム案もお待ちしておりマッスル!



ぷちかまし ゲーマー人生

今号は8月末発売ながら、10月末までは最新号のため、この部分で季節の話は難しいという衝撃の事実！　それはさておき、今回もアケゲー&ゲーセンの文章&モノクロイラストをご紹介じゃい。



（東京都　フォン・ブラウン君）
☆衣装と見た目てハッチリぬこ化の資格が！肉球ハンドで麻雀ができるのかは気にしない方向で！



（青森県　五森セキさん）
☆エホニーテヒルも悪魔なお仲間！アケゲーには悪魔キャラ案外多い説浮上!?



（北海道　矢☆印君）
☆いつまでも、輝き続けるその不変の笑顔フリシット君は永遠のアイトルなのです!?

『KOF』20周年！ 君が選ぶのはどのアテナ？

私の中で『KOF』といえば麻宮アテナ。そこで、歴代アテナを思い出深い順にランキング化してみた。

●3位　KOF2000

おだんご頭が、らぶゅ～な『2000』アテナ。コスだけならトップクラス。これでアナザー庵とジョーが居なければなあ……。（苦笑）

●2位　KOF2001

サイキック9に尽きる1作。ボタン順押し系の必殺技はサジを投げかけたけど、とにかく練習した。セーラーフィニッシュになんともいえない情熱を傾けていた気がする。

●1位　KOF'94

テレポートもサイコソードも無い、たとえるならプレーンヨーグルトのようなアテナ。でも、ビジュアルもボイスも『94』が一番好き。

（埼玉県　AC30号君）

☆皆さんはどのアテナ推しでしょう？私ちくわは『2000』ですなー。



（愛知県　ですみら君）
☆今月はヱ村がお休みなのでこちらにて。洒落抜きで布一枚、驚愕のラスボスでした……

モヤモヤあふろず

投稿があったのでまさかの2回目

ドイビーなメトロシティでモヤモヤしちゃいます編

（ナレーター　初音●ク）

こんはんは、モヤモヤさ●ぁ～す2です　今回は実は大西洋に面していた都市、メトロシティをブラブラしちゃいます。

メトロシティといえばかつて「マッドギア」っていう、個性的なワルい奴らが牛耳っていたことで有名だけど、市長さんと仲間たちが活躍して平和になったんだよね。

ガイさんが出てない版があって、ガイ版だとロレントさんが出てない、そんな大人の事情の町を10個のモヤモヤポイントとともにプレイバックです。

1　積みタイヤから骨付き肉
2　日本文化を勘違いしているソドムさん
3　出オチで燃える、赤いハリウッドさん
（以下略）

ちなみにポイズン姉さんには妹分的なロキシーさんも居て、オレンジ色の髪の毛が見分けるポイントなんだよね。

つうことで、ラスボスの名前もうろ覚えな町、モヤさ●inメトロシティは、この後すぐです。　（栃木県　@kira君）

—まさか続きを投稿してくる人かいようとは……え、ラスホスの名前？HAHAHAもちろん覚えてますよ。えーと、べ。べ……えーと、ロレントと闘いたければメガCD版をやれとげっつ☆先生が言ってました！（逃）

アケゲー&投稿のことはここで聞け！

教えてアフロディーテ

アーケードゲームや投稿に関しての、細かなことから世界規模の質問まで、ほかの投稿者さんや担当軍団に聞ける当方。今回もレッツ質問！

問 皆さんの好きなキャラクターの登場シーンは？

答 好きな登場シーンは、『KOF'94』の麻宮アテナ！もちろん一人目のセーラー服！初めて見た時ビックリしました。『'95』の夏服も好きです。

あと、『三国志大戦』の馬岱の伏兵解除のセリフ。「ここにいるぞおっ!!」って……笑ってしまうんです、いまだに。

（福岡県　皐月トミィさん）

☆いずれも初代からのファンにとっては忘れがたい衝撃！　今なお鮮明に脳内再生できますな～。

答 『チェルノブ』のオープニングデモシーンでしょうか。「行け！　チェルノブ　我が前に敵はなし」が印象的です。一度見たら忘れられないフレーズで、インパクト大です。ボタンスキップ厳禁！

（東京都　よしみ君）

☆あのこれから戦闘開始と問答無用で分かる演出、必見です。

答 好きなキャラクターの登場シーンは、まず挙げるなら『クイズマジックアカデミー』のガルーダ先生。そのほかには、『ペルソナ4』のクマ、『リフレク』のパステルくんもいい感じ。

あと『ポップン』はししゃものほかにも、数え切れないほどいい登場シーンがあるので以下略。**（福島県　二次を呼ぶ関根村一機P君）**

☆BEMANI、特に『ポップン』シリーズはアニメーションで動いてくれますし人数も多いので、まさにインパクトの宝庫ですな！　初見で度肝を抜いてきますわい。

問 皆さんのおすすめのキャラの対決シーンを教えてください。自分の場合は、『ブレイブルー』のラグナvsν（ニュー）です。病的にラグナを愛するニューと、元凶を止めようとするラグナ、二人の掛け合いがたまりません。

（長野県　LEG君）

☆今回のお題はこちら。ぜひ印象や思い出とご一緒に語られぃ！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください　投稿作品の返送・転送は致しかねます　あらかじめご了承ください　締め切り日は「必着」です
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

寒さ、おそれないで

SG闘劇2014決勝戦

見た後にさまざまな形でのシケた感じを生み出し、見た者を寒からしめる伝統投稿芸シケギャグ（SG）の祭典が、今年もこうして開幕の時を迎えてしまった！　さあ、今年一番シケ寒いのはどいつなんだい!?



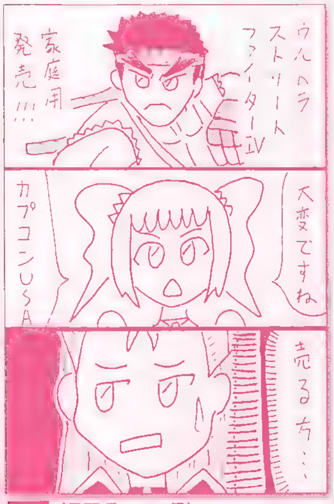
1（愛媛県　煮モノ君）☆こうして油断を誘うのが奥義。そういうことにしておきなさい。



3（広島県　森本マイヤー君）問答無用で注文を決められる。そりゃ泣きたくもなりますわー。



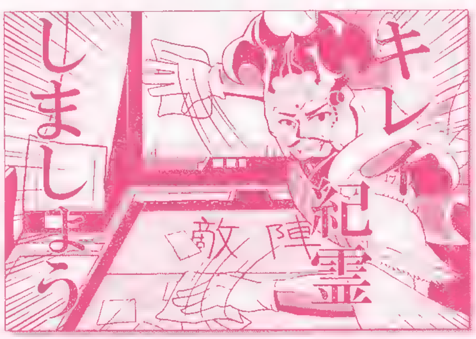
4（神奈川県　さにょろ君）☆実は大体合っている。それゆえに、掛ける言葉に悩むワケですが



2（長野県　LEG君）☆ああ、『ウル4』か……。と、後から気付いてしまった時のこの敗北感。



5（鳥取県　LIME君）『アマイモンうろ覚え』☆あえてうろおぼ絵で挑むSG。大事なことは……十分伝わったッ。



6（静岡県　ウォンチュベイベーさん）☆忠将、めっさいい笑顔で清掃の図。こっそりカードごと拭いてるのはヒミツだ！

開会の宣言＆今年のネタ被りの間

アフロとシケの女王

レリゴー♪

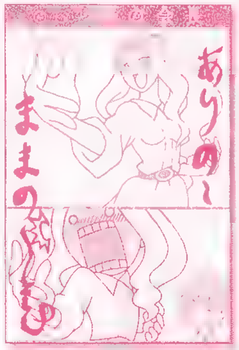
今年もやっぱり起こったネタ被りを、容赦なく浮き彫りにする当方。地味にSG闘劇あてじゃない投稿も巻き込んでの、惨劇の幕が上がる……。

開会宣言

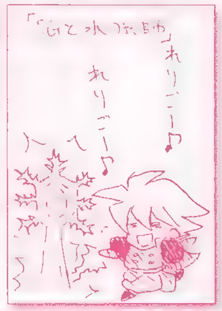
……ありの～　ままの～　シケギャグ見せるのよ～♪

ということで、SG闘劇2014レリゴー！……じゃなかった、レディゴー!!

（石川県　二代目SB1号君）



7（群馬県　ミーハー＠レトキザン君）同じネタだったので、通常投稿から拉致投票番号まで付けられ、かわいい赤面も加速！



8（奈良県　てつみん君）☆総帥が楽しそうで何よりです　女王ではないけど。



9（千葉県　ヒビクーガ君）☆凍らせるところまでしっかり合ってた！　そして博士に自重求めるのは無理だった！

君たち、●イ●ニーはやめよう。寒いより怖いから。

とある担当ライターより



10（愛知県　バクレツ丸さん）☆封筒に描いたイラストで参戦とはッ!?　きゃりはみゅ曲に負けじとキラってる予感。



11（三重県　ヒロぽん君）☆溜めておきながら吹っ飛ぶ側とは。しょせん、世の中無情ってことですさあ

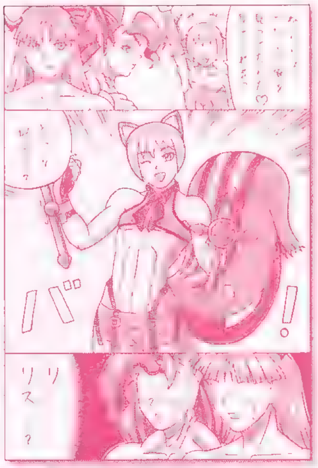
SG作品を机の上に並べる時には私たち審判もエアコンの設定温度をだれからともなく1℃上げに行くんですよ

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。推奨サイズは7×5cm、解像度は350dpi。セーブファイル方式はフォトショップ形式（psd）がイチオシ。作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。イラスト作品はアルカディアブログでご紹介する可能性があります。

夏以外には風邪が怖くて開催できません



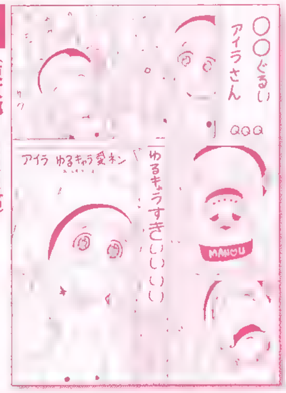
12 （熊本県　エレ金哲君）
☆1コマ目から、「何故?」とは聞けない空気。春麗さんだけは真面目で助かった。



13 （大阪府　作左君）
☆疑いようもなくリスリリス。でもマコトさんには服返したげて!



15 （愛知県　御影道行君）
☆あ、どうもです、お母さん……息子さん、よく似てますね

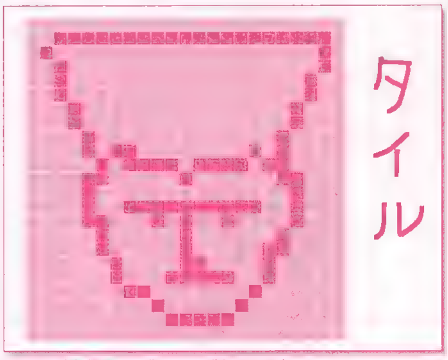


16 （東京都　QQQ君）
ねこぐるい美奈子さんとヒルトファイターズ、二つの予備知識が……なくてもまあ、なんとか逃



17 （大阪府　せのお東君）
☆A-Froの伝説、覇兄はにぃ様は無論ヒーロー。今回のSG闘劇、本当に何でもアリでしたな……

SGの作品の配置には
えらく気を遣います
後で空しくもなります



14 （島根県　ダンシングおりん君）
☆「ガイルをタイルにしました」（添付文、全文）
……すまん、何と返せばいいのか本当に分からなかった。

SG闘劇　投票のお願いプリーズ

今回のSG闘劇、いかがでしたでしょうか?　読者の皆さんにはぜひ、今回の作品の中でモースト・寒かったで賞な作品を選び、投票していただきたい!　作品に付与された投票番号（1～18）を、投稿作品の裏面やメール投稿時の添付文に書いておいたり、あるいはアフロツイッターへのリプやDM（@arcadia_afro）でお送り下さい。締め切りは今号分の投稿締切日と同日!　皆さんの一票が、シケ歴史のなんかそんな感じのアレになる!

アフロ川柳怪

お題に沿った川柳をお送りいただく当方。今回の募集お題は、アケゲーの基礎に立ち返り「メダル」でした。

気が付けば　筐体に飲まれ　空になる

～寸評～　（新潟県　越後いなほ君）

基礎に立ち返り、実に分かりやすい悲しみの図式を詠んでくださいました。メダルゲームの本質、そしてそれゆえの面白さやリピート性、それらが行間に輝く力作です。

18 徹夜して　ゲームやったら　目（メ）ダルいよ

～寸評～　（石川県　二代目SB1号君）

SG闘劇の開会宣言と同時にSG川柳もお送りいただいていましたので、躊躇なくさらし上げるプレイに興じてみました。投票番号も強制付与です。

今月のお題　おしぼり

今回のお題はゲーセン小物の中でも風流を感じさせる「おしぼり」。今回も単語そのものは使わず、ニュアンスだけ生かしてもOKです。

MMアフロ

普段は投稿作品の裏や保護厚紙、封筒などに描かれた小ネタを拾ってきたりもする当方ですが、今回はちょっとツイッター絡みのレスをいただきましたので、そちらを容赦なくご紹介。

三つ巴ゲーム・ちくわパフェへの一言感想文。
悪魔の晩餐会
としか見えなかったです。
（青森県　水玉うるるさん）
☆ツイッターで多々反応をいただいた罰ゲームレポート。あれは悪魔も逃げ出すどころか、魔王が召喚できます。

ちくわパフェ、すごいことになってましたね。生クリームのところをマヨネーズにすれば、普通に美味しそうでしたね。まぁ重そうですが。うふふ（汗）
（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆体罰ゲームで何があったのか気になる方は、@arcadia_afroのツイートログをこっそり辿ってみるといいだろう。

Shake The アフロヅ

ちくわ　闘劇の再開まで、SG闘劇も南極大陸の奥底に封印すべきではないかね……?（瀕死）

げっつ☆　て、てえへんだ!　SG闘劇を担当したカイゼル皇帝が今年も凍死寸前に!?

ケソ　木箱の上に安置して、冷蔵庫代わりにでもしておくとよい。そんなことより次回は三つ巴だYO!

げっつ☆　ふふふ、古代から大人気の神やその眷属に対抗しうる人気職業などありませんケロ!

ケソ　アイドルは永遠不滅の17歳であろうもん!?

ちくわ　（リザレクション）格ゲーはアケゲーの花形、もはや勝利は確定反撃って話よのぅ!

イレイザーナカムラ　1位でも締め切り破ったら、人気職どころかFクラスプロデューサー扱いです。

アフロヅ一同　デチョーン!?（いおりん声で）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**9月16日（火）必着!**　募要項は65ページ～67ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は112ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

はみだせ 猛者通信

第9話

遅い夏休み！ 相模湖とコフと秘密結社

『妖怪ウォッチ』の勝利は小桜エツコをジバニャンの声にキャスティングした瞬間に決まっていた！　そんな歴然たる事実を確認しつつ、今回の猛者通信は豪華4Pダゾーっと。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野ンロ

登場人物みたいな



まさ
CHE!の方が好きなのに、父さんばかりが持て囃されるニンウォリ界に一石を投じるべく、「今年も暑いねー」とぞんざいに吐き出してみたい



ケソ
ブロップサイクルの筐体を使って〝弱虫ペダル〟のゲームを作ればいいじゃないか、BGMはヒメヒメペッタンコでいいじゃない。



タキョス
猛者通信担当編集という十字架を背負わされたウァース帝国協力者　もうすぐ発売されるモンハン4Gのために　リハビリしつつ夏休み無し

真夏のコブラ砲 ドラム缶稼ぎの罠

MECHANIZED BEAST.

～８月某日神奈川某所～

まさ　えんなわけで、神奈川はアイングラッド49階層にある相模湖に降り立った我らであるが。

ケソ　初めて来たぁ～（レコ）

タキョス　いやー、今日は晴れてよかったな。久しぶりの相模湖だぜ。10年以上前、釣りに来たとき以来になるかな（結果ボウズ）。

ケソ　デカァァァい！　説明必要！これが人造湖だとは信じられない規模っすねえ（カッペル）。

まさ　しかし我らズが今回相模湖にやって来たのはバスを釣り上げるためでは、あ、ねう。今回の猛者は夏休みスッペシャルでなななななんと4P（発売時は9月直前）！　ゆえに、気分を変えて語り合おうじゃ、ねえかあというわけで、避暑も兼ねてインザ相模湖と洒落込んだ次第。

タキョス　まあ、駅前で立ち話もなんだからよ、ちょっとその辺ぶらついてみっか。

～フリー移動中～

ケソ　相模湖周辺のグラフィックからにじみ出る一昔感。なんつーかその、漫画に出てきそうな昭和のリゾート地という感じですな。妙に居心地がいいゾ。

タキョス　観光地といえば熱海、箱根、相模湖といった時代もあったようだしな（てきとー）。

ケソ　しかし今日は暑いですねー。ただ歩いているだけで汗が止まらんでごわすよ。

まさ　猛暑日や酷暑日という言葉が一般化してきた昨今、そのうち激暑日、烈暑日、超暑日などが出てくるやもしれぬ。

ケソ　日本はもう人間が住める環境じゃないですよ。惑星メフィウスに移住しましょうそうしましょう。

まさ　さーしい！　砂漠で石版探そうぜ。

ケソ　探すのはダイヤと暗号じゃなかったですかねえ。

まさ　そうだったか。ま、もう二度とプレイすることは無いだろうがな。

タキョス　こういう日はルービーでも流し込みたいよな。ジョッキでグイっとさ。

まさ　樽の中に直接ジョッキを沈めて注ぐ、海賊漫画風の飲み方には憧れるが、冷静に考えると衛生面に不安がある上に、生ぬるいのであろうな。

ケソ　酒が樽の下の方に残ったら、さぞかし注ぎづらいでしょうね。

まさ　ははぁん。それで樽の中をのぞき込んで落下→黒ヒゲ危機一髪開始ィィ！　となるわけか。

タキョス　まあ、マジレスすれば樽の下の方に注ぎ口があるんだろ。コルク栓みたいのがな。

まさ　ナールM。あのコルク栓は、数々の黒ヒゲの悲劇を経て、考案されたシステムなのだろうさ。

けそ　おっ！　遊覧船の船着き場にゲームコーナーがあるっへぇじゃないですか。

まさ　ほふむ。『ファイナルラップ』の筐体が普通に置いてあるとは、ますますもって昭和感マシマシだな。

タキョス　すげえ。『スティールガンナー』の筐体もあるじゃん。

ケソ　入ってるのは『2』ですかね。

まさ　よく見ると、こっちには『スペースイベディ』のセロハン筐体も置いてあるではないか　ますますもってLETが宙間を飛び交っている平成二十六年とは思えぬ風景だな。

ケソ　最近のゲーセンは大抵オンライン化されてますが、こういう観光地のゲームコーナーや屋上ゲセは、まだまだスタンドアローンで営業しているところが多数残っているんでしょうねぇ。

まさ　『ダラバー』のストーリーにおいては、ベルサーは亜空間ネットワークを経由して、ダライアス星の防衛戦力の無力化を図ってきたからな。最終的に生き残るのは、ネットワークに繋がっていない相模湖ゲセのような場所かも試練。

タキョス　……だれが攻めてきて相模湖ゲセがどうやって守るんだよ。


A


E


B


C


D

『KOF』20周年 アメリカンスポーツチーム10大ニュース

『KOF』シリーズのトップランナー、アメリカンスポーツチームの軌跡をまとめてみたゾ。

『KOF'94』で華々しくデビュー	SNK歴代人気キャラクターが集う夢のスペシャルマッチにて、日本代表チームと同じく"オールオリジナルキャラクター"として登場。注目を集める。スポーツを格闘技に組み込むという、空手とブーメランを組み合わせる風雲拳ライクなバトルスタイルに一同脱腰。
『KOF'95』でネックカッツ	デビューから一年後に発表された『KOF'95』。八神庵という人気キャラクターが加入し、ますます盛り上がるシリーズ熱 しかし！ そこに例の3人組の姿は無かった。デビューコンサートが解散コンサートとなったドロップキックスなみの短命さを感じさせるエピソードである。
『KOF'98』で燦然たる復活	終わることのない慟哭、尽きることない嗚咽。アメリカンスポーツチームが姿を消した後、その喪失感は全世界に広がった。だが……奴らは死んではいなかった！ ストーリーとは関係の無いドリームマッチ『KOF'98』にて、ソウルフラワーは表舞台へと帰り咲いたのだ。
『KOF'99』以降活動休止	『KOF'98』で復活してその地位を安泰のものとしたかに思われたアメスポティーム しかし、運命の嵐は容赦なく彼らを翻弄する 翌年から始まったネスツ編ではラッキーと似たような肌の色をしたK'、ブライアンと似た背格好のマキシマが登場し、彼らの席は完全に奪われてしまったのである。
メスト『KOF'94』ムックで投稿数最下位	ゲーメストから発行された『KOF'94』ムックの読者コーナーでは、届いたハガキの数に応じて各チームに面積を割り当てた。だが、アメリカンスポーツチームのハガキは（中略）その結果（中略）抗議も空しく（中略）彼ら3人のコーナーは、最小スペースと相成ったのである。
ブラストアッパーの空耳が好評	ヘヴィ・D! の必殺技「ブラストアッパー」が、「ヤッパッパー」や「ナッパッパー」に聞こえると評判を博す。当時TBSラジオで放送していたゲーメスト提供ラジオ"ゲーマーズナイト"内の空耳コーナー "誤聴の園"にもヘビィ・D! ネタが多数寄せられた。
ブライアン、アメフトに専念発言	『KOF'94』でルガールを倒したアメリカンスポーツチーム。「俺は戦いの中でしか生きられない」という電撃文庫のバトル系主人公みたいな台詞を吐いたヘビィ・D！（&ラッキー）とは異なり、「んじゃ俺はアメフトに戻るから」とクールに去っていったブライアンは現実主義者
ラッキー、招待状を奪われ続ける疑惑	『KOF'97』では社率いるニューフェイスチームにKOF招待状を奪われたとウワサされるラッキー氏。本人は否定しているものの、『ネオジオバトルコロシアム』ではシェルミーに出場権を奪われ、『KOF MIA』では溝口にも出場権を奪われた疑惑が存在している。
礼儀に厳しいアメリカンスポーツチーム	『KOF'95』では庵、『KOF'97』では社に大会出場権を奪われた（疑惑）腹いせか、『KOF'98』においては、アメスポチームはライバルチーム、オロチチームの3人に対しては援護攻撃を行なわない。己の欲せざるところは人に施すことなかれの逆を行く、彼らなりの礼節がそこにはあった（多分）。
『KOF XIII』にて背景キャラとして登場	しばらくナリを潜め、再起をうかがっていた（とされる）アメリカンスポーツチーム。プレイヤーキャラとしての登場は今しばらくかかりそうだが、『KOF13XIII』では背景キャラクターとして3人セットで登場。その存在感を十二分にアッピルした。復活の日は近いことを予感させる一幕である。

観光地価格！ ヘリコプテル大会戦

MIDNIGHT CHASER.

ケソ　あっちの店は……懐かしのエレメカや射的で遊べる店ですね。

タキヨス　『得点王』という店名か。ロゴがどこかで見たような気がするが、気のせいだろう。この店、ゲームセンターCXにも出てたよな、確か。

～「得点王」前のベンチにて～

まさ　さて、相模湖観光もひとしきり終わったところで、今回の猛者ネタをひり出すか。

タキヨス　ネタになるかどうかは知らんが、今年は『KOF』二十周年で、おりしも季節は夏。この辺を扱ってみてはどうだ？

まさ　うおおおおお！　もうそんなに経っていたのか。『KOF』はちょっと前に出たばかりのニュゲミという感すらあるのにな。

タキヨス　おいおい、京様が世に出たときに生まれた子供は、もう成人してるんだぞ。

ケソ　すっげ……（克己）。

まさ　ならば今回は『KOF』20周年に関連した議論を繰り広げてみるか。

タキヨス　俺はもともと"ネオジオフリーク"編集部出身だからな。『KOF』シリーズの前半は、メストに負けないような攻略を掲載しようと躍起になってた思い出があるな。

ケソ　それが何の因果かダップセ担当編集に……

タキヨス　まったくだよ（怒）。

まさ　後半はリリース時期に季節感は無くなったものの、90年代は"夏といえばKOF"という趣であったな。

ケソ　「『KOF』のロケテがどこそこで始まったぞ」と聞くと、ああ、もう夏なんだなあと感じていたものです。

タキヨス　『KOF'95～'97』辺りのロケテの人気はスゴかったよな。江坂のネオジオランドとか、マジで人が店外まであふれてたからな。プレイはできずとも、画面を一目でも見ようと人が押しかけてたもんだぜ。

まさ　今は人が押しかけるのはともかく、発売前も公式動画などでプロモーションムービーが見れるからな。そこまでロケテに血眼にならずとも、精神の安定は保たれるという感じですか～（久々ピコリ）。

タキヨス　とりあえず20周年の節目だしさ、『KOF』の十大ニュースでもまとめておくか。

まさ　ホムス。しかし我々ダップセにとって、『KOF』はアメリカンスポーツチームと同義語。ここはアメスポチームの十大ニュースをピックアッペルするので許してほしい。

タキヨス　アンタらがソレでいいんなら別にいいけどさ……。

宇宙竜巻の恐怖！ 閉じられたダイソン球

GREATEST KNIGHTS.

まさ　そういや、本筋の『KOF』からは少し外れるが、『龍虎2』で藤堂竜白が使用キャラから外れて、永らく雌伏の時を過ごしたろう。

タキヨス　……雌伏なのか？

まさ　その間、『KOF』の背景などで賑やかしとして登場してたり、娘の香澄などが出ていたが、ファンからは「藤堂をプレイヤーキャラとして復活してくれ！」という声が少なからず挙がっていたと思うが。

ケソ　メストの読者コーナーには藤堂ネタが常に送られてきてましたね。境遇が境遇だけに、いじりやすかったと申しますか。

まさ　それで実際に、満を持して『カプエス2』で登場したものの、巷の反応は「あっ、はい」みたいな淡泊な感じだったと思うがどうか。

タキヨス　……まあ、『ストⅢ』で春麗が復活したときのような雰囲気とはチト違ったかもしれんがなあ。

まさ　アメリカンスポーツチームも同じで、リストラされた後はやいのやいの言っても、復活してみると凪状態になってしまってたのではないかアアン？　いや、実際に狂喜乱舞したプレイヤーもいたとは思うが。

ケソ　確かに、ネタはネタであり続けた方が美味しい……という雰囲気はありました。藤堂もアメスポも、決して悪いキャラじゃないんですが。

まさ　復活希望！　などとさんざ煽って実際に願望を叶えてやったら塩対応――我はこれを「藤堂現象」と名付けたいと思うがどうか。

タキヨス　……あまり使いどころのなさそうな現象名だな。

ケソ　そういやこの前、スマホアプリとして配信された、『KOF』をモーチフとしたリズムゲー『THE RHYTHM OF FIGHTERS』を遊びましたが、なかなかいいデキでしたよ（上から目線）。

まさ　ほむ。ケソがこの前やってたやつか。楽曲が『KOF』や『餓狼伝説』など、SNKの人気タイトルから選ばれているのだったな。

ケソ　パチスロ曲などは存じておらぬのですが（情弱）、『メタスラ』シリーズの曲なども入っていい按配です。

まさ　『ゲバラ』や『脱獄』の曲などは収録されてないのかね？

ケソ　現在のところは収録されてないんですよね。『ラスリゾ』とか『タァッチ！　ダウン！　フィーヴァアァァァァ！』辺りが収録されたら絶対ダウンロードするんですけど。

まさ　そんなことを全国誌で公言しながら、本当に収録されても購入しなかったら、それはまさしく"藤堂現象"であるな。

ケソ　あ。

20th ANNIVERSARY

見よ！　これができたてホヤホヤの「KOF20周年」ロゴじゃっ!!　メーカーに黙って好き勝手やるコーナーと思われがちな猛者だが、実はちゃんとしてますアピール!

SNKタイトルの名曲が目白押し！「THE RHYTHM OF FIGHTERS」

■iOS / Android　■発売元:SNKプレイモア

過去のゲームミュージックでノリノリに遊べるリズムアクション！　楽曲やプレイヤーキャラクターは追加ダウンロードで購入できるぞ!



COOPで生き残れ！ 迫り来るゾンビ戦

IN THE GARAGE.

タキョス　とまあ、普通ならここで終わってるはずなんだが、今回は倍増ページで後半戦もあるからな。後半は別ネタで頼むぜメーン！

まさ　『KOF』とも、ちと関係するのだがね、『KOF'99』以降はストーリーの中核に“秘密結社ネスツ”が大いに絡んでくるだろう。

けそ　人体改造で超人類を作り出したり、ゼロキャノンとかいう衛星砲をこさえたりと、いろいろ裏で悪さしていた組織ですな。

まさ　ネスツは“結社”と名乗っているということは、構成員は会社員ということになるのかねアアン？　会社形態ということは、当然厚生年金にも入っており、アンヘルやフォクシーたちは社員扱いということになるんだよね？　ね？

タキョス　いや、いわゆる一般的な“カンパニー”を示すんじゃなくて、極秘裏に集まった集団……的なニュアンスじゃねえの？

けそ　会社登記とかもできませんもんね、秘密だったら。堂々と看板も出せませんし。

まさ　じゃあ、犯罪組織と秘密結社の違いはなあに（ガリオン風）？

けそ　犯罪組織は率先して悪事に手を染めていくアウトローな集団。一方の秘密結社は、犯罪だけでなく多角的な営利活動で利益を出していたり、共通の信念に基づいて活動している集団という感じはしますよね。全部適当ですが。

まさ　一部上場している秘密結社とかもあるのだろうか。『ニンジャコマンドー』に登場するマルスコーポレーションや、『アルティメットエコロジー』のゴヨーク社はどうなんだい。

タキョス　その辺は秘密でも何でもなく、会社としての表の顔がちゃんとあって、裏で悪さをしているというパティーンだろ。

まさ　なーほーねー。

けそ　昔は暗号などでやりとりしてたかもしれませんが、やっぱり今はどこの秘密結社もSNSなどを活用しているんですかねえ。

まさ　LINEで悪企みをしたりしてお るんだろうな。「来週工業地帯襲撃ヨロ」、「OK（←スタンプ）」みたいな。

けそ　Facebookにも秘密結社グループリストとかあるかもしれませんね。

タキョス　阿呆。そんなんあったら芋づる式に一網打尽じゃねーか。

解き放て！　週末へのラッシャータイム

STORMY BLADE.

まさ　んなわけで、アーケードゲームに登場する有名どころ秘密結社を集めてみたがどうか（表参照）。

タキョス　有名どころの秘密結社って単語が既に、もう秘密でも何でもない気がするが……こりゃまたずいぶんとブギーワンダーランドな結社を挙げやがったな。つか、一部結社じゃないのも交ざってないかコレ。

ケソ　『ローサン』のゲルドラとか、ただの犯罪組織な気もしなくもありません。

まさ　なんとなく結社のカオリがしたので許してほしい。

タキョス　ギャング団とかは秘密じゃなくて、公然と犯罪を行なっているならずもの集団だよな。マッドギアとかゲシター一味とか。

ケソ　あいつらの収入源は全部犯罪絡みなんですかね。

まさ　ギャングでも可なら、『クライムファイターズ2』に登場したデッドエンドギャングはイチオシーんだな。何せ、デッドエンドシティに君臨する最凶暴力集団だぞ。実にデッドエンドだろ。

タキョス　何回デッドエンドって言ってんだよ。

ケソ　そんな街の住民票はほしくないっすよね。

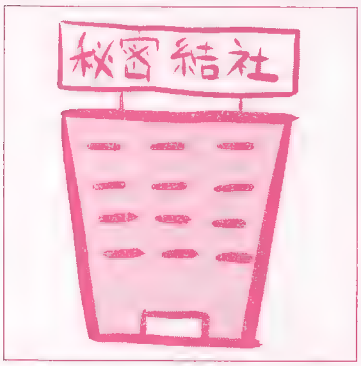
まさ　免許証とかの本籍地が“デッドエンド市”とかになってたら地味に嫌だな。

ケソ　デッドエンド市にふるさと納税をしたら、特典でメリケンサックとか釘バッドが送られてくるかもしれませんね。

タキョス　『スカイアドベンチャー』って『スカイソルジャー』の続編の奴か。クラウド大佐の組織って名前があったんだな。

まさ　一応、デモで名前が出てた気がするゾ。

けそ　コウモリを兵器にしようとか提案するボンクラ技術者がいるよう



なんか今月の猛者、増ページした割に「アレ？ スカスカだゾ～!?」って思うじゃない？　そうなんす。ケソの野郎が中途半端に文字量を勘違いし、俺（タキョス）がレイアウト直しながら、今このキャプション書いているワケっすわ。で、何だっけ？　秘密結社の話？

特選！　猛者通信オススメ秘密結社ベスト100！

見出し	[illegible]
シャドルー	ストリートファイター シリーズに登場 押しも押されぬ秘密結社界の一番星 総統のベガ氏が率いる集団は世界規模で活動を行なっており、大なり小なり市民たちに迷惑をかけている。
ネスツ	KOF シリーズに登場 ネスツ氏により創設された、高度な科学力を有する組織 実権を握っているのは息子のイグニス 地球の衛星軌道上や火星にまで基地を持つド凄ぇ集団
クリムゾン軍団	『ミッドナイトレジスタンス』に登場。狂気の天才科学者キング・クリムゾン氏が創設。「ワシの研究のせいで……」いわゆる“ワシ研”で有名になった円博士をさらった張本人。
ゲルドラ	『ローリングサンダー』に登場。奇跡を起こす謎の男マブー、その目的は秘密組織ゲルドラを率いての世界征服だった！　奇跡かどうかは別にして、マブー氏の身体はとにかく頑丈。
プロジェクト4	『エリア88』に登場。死の商人たちが集まって作られた、戦争を永続的に継続させるのが目的のおっかない組織。物語後半では主人公、シンのライバル、カンザキが実権を握る
デスタリアン	『チェルノブ』に登場 特異な能力を身に付けたアトミックランナー、チェルノブを狙う犯罪組織。巨大土偶マシンやドラゴンを模した巨大生物を生成する科学力を持っているんだ！
ブルーミスト	『スカイアドベンチャー』に登場。何か失策をすると、すぐに整備士のせいにすることで有名なクラウド大佐に率いられる秘密結社。どうやら世界を我が者にしたいらしい雰囲気。
ベルサー動物保護法人	『ルナーク』に登場。もの言わぬ動物たちを狩って狩って狩りまくる悪の密猟組織。ワシントン国際条約をプチ違反しているだけの組織と思いきや、実は宇宙規模の集団だった。
ゲゼルシャフト	『アカツキ電光戦記』に登場 前大戦中、駐独陸軍武官であるムラクモによって設立された組織。人口抑制のために世界に最終戦争を仕掛けるのが目的で、電光戦車などイカす兵器を有する。
ギルの会社（仮）	『ストリートファイターIII』シリーズに登場 太古の歴史から続いている秘密結社であるらしいが、“組織”とだけ表記される 西暦2200年までに理想郷を作り上げるのが目的。

な組織ですがね。

まさ　そういや、『ニンジャウォーリアーズ』って、アレはひょっとして主人公側が秘密結社的な存在だったりするのかな

けぞ　ダディーマ・ルク氏が所属している団体ですか　反政府集団という感じですよね

タキョス　そもそも集団なのか？　マルクとニンジャ、クノイチの3人（？）しかいない団体かもしれんぞ。

けぞ　秘密結社って認められるのは何人以上なんですかね。

タキョス　厳密な定義はないとは思うけどさ……最低でも四、五人は必要なんじゃねーのかな。

まさ　では、ザリガニパンチャーズ（初代 ヴァンハイア でオルバスのザリガニパンチを容赦無く使っていくという集団）は二名しかメンバーが存在しなかったので、秘密結社には該当しないということか

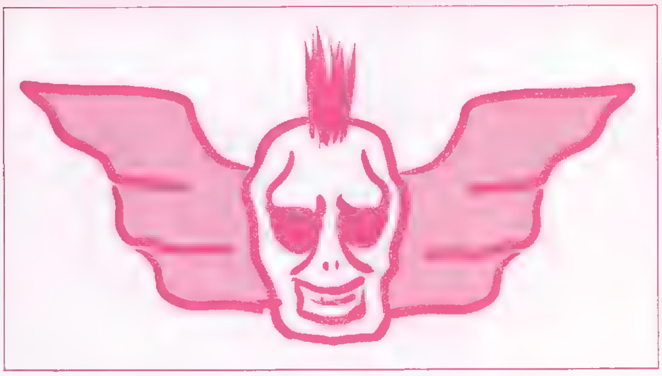
タキョス　秘密結社どころか、ただの好事家連中じゃねーか。

けぞ　つか秘密結社というと、なんかカッコイイロゴマークやシンボルマークを持ってるじゃないですか。あれってやっぱり、デザイナーに発注しているんですかね。

まさ　そりゃそうだろ。"凶悪で陰湿、世界転覆を企んでる感じで頼みます"とか"もう少し赤色強めで"などとオーダーしているんだろうな。

タキョス　そのためだけに、デザイナーをさらってくるのも非効率的だしな……

まさ　意外と絵心のある総統やメンバーが描いてたりする例があるかもしれんな



で、出た〜！　またデカい挿し絵。挿し絵っていうか、もうワンフェスのどの写真よりもデカいっつーね。田渕君、キミ本当にさ、そろそろ俺が本気で怒ったらどうなるかの心配をしておいた方がいいと思うよ!

戦い終わって　〜神々の黄昏〜

gottardammerung came when just after the end of the fight.

ケソ　今回は夏の雰囲気の中、大いに語らいましたな。

タキョス　また釣りのシーズンになったら相模湖に来るか。

まさ　これで自動的に原稿になってくれれば本当にいいんじゃがのう。

ケソ　話した内容や撮った写真がその場で原稿になるソフトを、どこかの秘密結社が開発しないですかね。

タキョス　別にそれ、秘密どころか公然と発表してくれていいからさ。

ケソ　ですな（ももやん風）。

〜つづく〜



夏の立体貴族スペシャル　ワンフェス2014　夏

カワバンガ（季語）！　去る7月27日、立体造形物の祭典、ワンダーフェスティバルが幕張メッセにて開催ーッ！　今回も力作ぞろいでしたが、最近は成形色キット（パーツに色がついてるものダヨ）が増えてきた気が。今回掲載させて頂いたM、さんの「飛竜2」、「キカイオー」もカラー成形されてるので、組むだけで雰囲気がでちゃうぞう









左上段から、ダイキ工業謹製「SV-001メタルスラッグ」（メタルスラッグ）、MADHANDS謹製「エレナ」（ストリートファイターⅢ）。左下下段はM。謹製「飛竜」（ストライダー飛竜2）、「キカイオー」（超鋼戦記キカイオー）。SHO様もほしがるデキばえDA！

はみだし便り

んっ！　夏っ！　ダルシム使いのカリスマ「YHC-餅」さんも愛読していたという猛者通信、その担当タキョスである。拙者、昔はダルシムを使っていたこともあり、これ実質「餅」さんと俺はマブダチってことでもいいんじゃないかという気がするよね。まぁ、今は島根でアルカディア買えないらしいんすけど（号泣）。以上、「ふ〜ど」から入手した情報だけで文字を埋めていくという、大人の立ち回りを見せるわけですよコレが　また次号！

猛者メール通信

[illegible]



現在稼働中の『WCCF12-13 Ver.2.0』で新登場した「NEW8」。今回は毎度おなじみアルカディアメンバーで当レギュレーションをガチ検証してみたぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール2012-2013
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

text：いちみやひろし、ハリィさん、編集テラダ、マンモス丸谷

全国大会レギュレーションを徹底検証!!

全国大会レギュレーションをおさらい

前年までの全国大会レギュレーションである「U-5」（SPカードとレアカードの合計が五枚以下）と新レギュレーションである「NEW8」（WCCF 12-13 Ver.1.0/2.0選手カード八枚以上）、これら二つを組み合わせたものが今年秋に開催される"WCCF CUP WINNER'S CUP The 9th"のレギュレーションとなる。

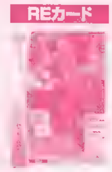
前年までの全国大会出場監督の使用カードを見るとやはり有力な選手カードの使用率が高くなっている印象は否めない。そこでフレッシュな選手カードにも注目してもらうとともに、新鮮な気持ちでチーム作りをしてもらえればといった思いから今年の全国大会レギュレーションとして新設、採用したのだと感じられる。導入からまだ間もないレギュレーションのため、日々、試行錯誤を繰り返し、プレイしている監督も多いことだろう。

今号ではアルカディアメンバーで新レギュレーションチーム作りを検証。ガチガチなメンバーで優勝を目指してみたり、『WCCF』の楽しみ方である「縛り」を付けたり、自分の好きな選手を多いに盛り込んでみたりとメンバーによりチーム作りはさまざま。まだ新レギュレーションのチームは組んだことがない監督も当記事を読んで、一度新チーム作りをしてみてはいかがだろうか

U-5

前年までの全国大会レギュレーションである「U-5」。SPカード（枠が黒色）とレアカード（キラカード）の合計が五枚以下になるようにチームを組んだものとなる。必然的にチームの大多数はREカード（枠が白色）となる。『WCCF』におけるもっともポピュラーなレギュレーションともいえる。

REカード



チームの大多数を占める通称「白カード」

SPカード



レアカード



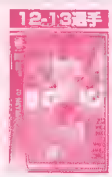
黒枠とキラが特徴。チームに五枚まで使用可能

＋

WCCF 12-13 Ver.1.0/2.0選手カード八枚以上

今年の全国大会は上記の「U-5」ルールにこちらのルールをくわえたレギュレーション。現在稼働中の最新Ver.である『12-13』の選手を八枚以上チームに加入させたものとなる（Ver.1.0、Ver.2.0どちらも使用可）。今までに無かったルールのため、目新しい選手の活躍が期待できる。

12-13選手



チームに八枚以上の選手を加入させる必要がある

過去Ver.選手



過去に排出されたすべてのカードが使用可能

↓

全国大会レギュレーション

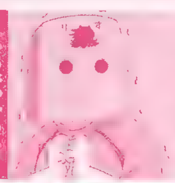
検証杯　アルカディアメンバー

マンモス丸谷



イタリア愛ゆえのオリジナリティを打ち出しつつ、寄せては返すC.ロナウドの波に立ち向かう、あらかう者。今回は同年代デッキではか三名のガチ勢に挑む。サッカー観てはウマが合うが故に罵声の飛ばし合いになるハリィさんとの戦いはアルカディアクラシコとかなんとか。

いちみやひろし



某有名武闘派週刊少年誌でプロのアシスタントとして活躍したり、某専門学校の講師として活躍するなど確かな腕を持つコミック作家であったはずだが、最近はWCCFのライター仕事が増えている不思議な紙袋。応援する大宮アルディージャは今年こそピンチかも。

ハリィさん



流行のゆるキャラの語尾を悪びれもせず使いこなす妖怪執事（ちょっと前まで船橋市非公認マスコットを目指していた）。先日イングランド代表の引退を表明（笑）したものの、やっぱりテリーとケイヒルは外せないらしい。無類のオーバーラップ好きだが今回は封印の模様。

編集テラダ



人の能力を認めないことでは右に出る妖怪がいないとされるハリィさんが、「テラダさんは物知りだねぇ」と舌を巻いたすごい編集者。一流の格闘ゲーマーでもあり、ゲーム解析能力がとても高い。「イブラはガチじゃないです」とか言ってほかの参加者を困惑させる一面も

WCCF情報局

「U-5」や「NEW8」だけがWCCFのレギュレーションではない！ 全選手がREカードの「REGULAR」やレアカードの枚数が五枚以下の「U-5R」、すべての選手カードに制限を付けない「FREE」などチーム作りのレギュレーションは多数存在する。もちろん、そこからさらに自分なりの「縛り」を付けて楽しむのもアリ。チームの作り方は無限大に存在する。自分が組みたいチームでWCCFを遊び尽くそう



ローゼンゴートFC

担当ライターと同い年の1981年生まれの選手で固めたチーム。チーム作りを進めていくうちに、思わぬ事実を発見!?

メインチームスタイル	
攻撃	ラインブレイク
守備	プレスディフェンス
補助	フォアザチーム

by マンモス丸谷

1981年生まれのオールスターチーム!

サイドバックを除けばワールドクラス 無数に誕生した黄金連携がチームの要

「全国大会のレギュレーションで最強チームを作れ」というルールであっても、さすがに何も制約もないチームを作るのは誌面的にもどうなのよ？ということで、自分と同い年(33歳)のカードのみでチームを作ったっス。コンセプトチームといっても、この1981年生まれにはカシージャス、イブラヒモビッチなど現バージョンだけでも超一流の選手がそろっており、『WCCF』最強の世代といっても過言ではないほど充実してるっス。そして同年代の選手で組むと、連携が非常につながりやすいという事実が判明。前線の三人はもちろん、ディフェンスライン＋GKまでもが、たやすく黄金連携を形成。サイドバックの層が薄いという弱点はあるものの、ほかのチームにはない高度な連携を軸に、"CR7"抜きでの勝利を目指すっス！





KEY PLAYER

ダビド・ビジャ

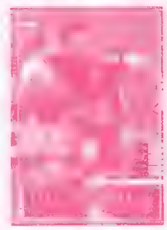
ラインブレイク

[illegible]	20	[illegible]	6	[illegible]	17	[illegible]	11	SPE	19	STA	15	TO.	91

[illegible]

GK select!

GKは今回1981年チームを作ろうと思わせたきっかけのひとり、カシージャス。現実ではサッカー人生の岐路に立たされているものの、『WCCF』ではまだまだ最強クラスのGK。次Ver.で弱体化しそう(排出されない可能性も)なことを見越して、いまのうちに"聖イケル無双"を楽しんでおこうというのも目的のひとつっス。REにするならディエゴ・ロペスや『04-05』、『05-06』でカード化されているゴメスがオススメ。



DF select!

CBにはこの世代最高の能力値を誇る、ビディッチ(10-11)を軸に形成。REのCBは今回選んだブルーノ・アウベス以外にもルイゾン、バルザーリと人材が豊富で、いい意味で悩ましい選択を迫られたっスけど、問題はSB。守備的なSBが少なく、プレースキックという一芸を持ったプラニッチを召集したものの、対人戦での守備には全幅の信頼が置けず、ブルディッソを起用するという事態に陥ってしまったっス。



MF select!

現Ver.の実力者三名に、個人的には『WCCF』のベストREボランチだと思っているブリーギをプラス。相手の動きを見て、ブリーギ(プレスディフェンス)かシロコフ(ディレイディフェンス)をKPに任命して守備の安定をはかっていたっス。パス回しはシャビ・アロンソの展開力とだれとでも連携がつながるルチョのおかげで実にスムーズ。この二人は守備力も高いため、ボール奪取からの素早い攻守の切り替えも魅力っス。



FW select!

前線には攻撃面の戦術の要、ビジャとチーム名の元ネタでもある、イブラヒモビッチが鎮座(ローゼンゴードはイブラヒモビッチが少年時代に過ごしたスウェーデン、マルメにある地区名。住人の大半が移民で占められている)。この二人にくわえ、ルチョは放っておいても黄金連携がつながるレベルだったため、10数試合消化した時点で非常に高度なコンビネーションを披露。美しいプレイで大量に得点をゲットしてくれたっス。



Sub select!

前半終了時に同点、リードされている場合はジョー・コール、サンタクルスらスーパーサブ特性を持つ選手を投入。前者はトップ下でドリブルによるチャンスメイク、後者はイブラヒモビッチ以上の決定力を生かすため最前線で使うっス。さらに劣勢になった場合はクロス精度が高いマクスウェル、コーナーキックをほぼ確実に得点につなげるプラニッチも動員。リードした場合は総合値は80と低めながらREとしては最高レベルの守備力を持つヒュブシマンをピッチに送り出し、中盤を厚くして試合終了までの時間を稼ぐっス。

WCCF 情報局 所属クラブや国籍に共通点があまりないチームだったため、結成時にもっとも不安だったのは連携の構築。しかし実際に育成を始めると、同い年であるということが思いのほか連携のつながりやすさに好影響を与えてくれたようで、最終的には[illegible]キャプテン適性が高い選手がセンターラインに三人(カシージャス、ルチョ・ゴンサレス、イブラヒモビッチ)いたのも大きかったようだ(マンモス丸谷)



アルビセレステ

普段は趣味に走ったチームでプレイ。
高性能のカードを使う楽しさに目覚めたかも?

メインチームスタイル	
攻撃	スルーパス重視
守備	プレスディフェンス
補助	チェイシング

チームスタイルを基準に選抜

by いちみや

前線からの激しいプレスがコンセプト。チームの調子はルーニーの出来次第?

フライベートでは趣味全開でプレイしているため「全国大会のレギュレーションで勝てるチームを」というお話をいただいた際にどうしたらいいものか、と頭を抱えながらチームを編成。この時、なにも考えずに使用するチームスタイルを基準にカードを選んでいましたが、後になって周囲がしっかりコンセプトを考えてチームを作ってきていたので作り直そうかと思いましたが、時間が無かったので断念。そういうわけでチーム全体でプレスを仕掛け、ボール奪取後は素早く相手ゴールに迫るという戦術をコンセプト、と言い張ることに。選考も基本的に『12-13』から選んだために多少偏りがあるものの、全体的なバランスはいいのではないかと。予想外だったのはエリクセンとルーニーの相性が最悪だったということですかね……。





KEY PLAYER

ウェイン・ルーニー (12-13/WSS)

チームスタイル: チェイシング

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
19	10	17	18	15	17	96

チェイシングの使い勝手がよく、積極的にボールを奪わんと相手DFを追い回す。フィジカルも強いのでボールを奪えないまでもミスを誘ってマイボールにすることも。C.ロナウドとの相性もいいため、多くのゴールを奪ってくれるだろう。

GK select!

『12-13』のREのGKから選び、なおかつ大会を戦うには必須のチームスタイルであるPKキーパー持ちのジェゴ・アウベスで決まりなのではないか、とあまり悩まずに選択。基本スペックも高いので大きな不満はないが、ほかに候補をということであればラツィオのマルケッティやアトレチコのクルトワなどが挙げられる。チームスタイルはPKキーパーではないが、降臨を持つマルケッティは時にレアやSP以上の活躍を見せることもある。



DF select!

CBの中心には、以前から起用していて個人的に信頼しているコンパニを配置。連携面で楽をしたいと同チームのナスタシッチとコンビを組ませ、右SBにはサイドも出来たよね? と勘違いして覚えていたパパドプーロスを置き、左には余ったU-5枠を使ってアビダルを配置したことで全般的にフィジカル能力が高いメンバーがDFラインに並ぶことになった。基本は4バックだが、試合の展開次第では3バック、5バックにも。



MF select!

まず最初に広い守備範囲とフィジカルの強さ、今まで使ったことがないという条件からエッシェンを選択。その後にエッシェンをサポートし、前線とのつなぎが可能な選手、そしてトップ下のエリクセンと相性がよさそうな選手をという条件で以前に使用したことがあるラウール・ガルシアとラッセ・シェーネを。エリクセンはルーニーとC.ロナウドと相性が悪かったため、ほかの選手を選べばよかったかなと後悔。



FW select!

以前ベルギーでプレイした時、チェイシングの使い勝手がよかったので、チェイシング持ちのルーニーを中心にチームを作ろうと最初に選択。と同時にルーニーと相性がいいというだけの理由からC.ロナウドをチョイス。ユニフォームもそろえたいところでしたが、残念ながら手持ちにWMVP版が無かったため今回は断念。しかしながら両者の能力が高いことに変わりがあるわけではなく、期待通りに得点を量産してくれた。



Sub select!

現実では評価を下げているものの、控えには少々もったいないと思える能力を持つバランと左右どちらもこなすことが可能なアスピリクエタをDFの控えとして置き、試合の内容次第で投入。また中盤の控えとしてはCBもこなせるハビ・ガルシアを。ただここまでは試合中の交代は余程のことがなければないと考えてもいい。では交代はどうしてるのかと言われれば今回、自分の交代の定番となったのはカジェホン。スーパーサブ適正を持っているので後半によくC.ロナウドと代えて、ツリー型の二列目で起用していました。

WCCF情報局 12-13のカード中心でなくてもよかったのなら某世界大会に出られなかった国の選手を集めてやっても面白かったかも。でもその場合「勝てるチーム」ではなくなってしまうという欠点が。ぐぬぬ……(いちみや)



ARCU-8

by テラダ

バンビ監督と毎号打ち合わせをしながら集めた情報で自分なりにガチチームを作成。優秀な選手たちをまとめあげる「ザ・キャプテン」ボビー・ムーアにも注目。

メインチームスタイル	
攻撃	ロングパス重視
守備	組織守備重視
補助	フォアザチーム

ガチな選手で優勝はいただき!?

長短織り交ぜたパスワークで、フィールドのあらゆる位置からチャンスを創出!

とりあえず新レギュレーションで組むとなったときに真っ先に考えたのは"バンビ監督の話を参考にしよう"この一点に尽きる。そこで最新の打ち合わせ上で話題に挙がった『Ver.2.0』で追加されたセルヒオ・ラモスをまずはピックアップ。彼のロングパス重視を中心としたチーム作りしようと決まったところで次に必要なのは受け手の決定力　定番中の定番であるC.ロナウド、リオネル・メッシにパワー系CFのイブラヒモビッチを配置。攻撃陣が決まり、次は守備陣。定番のボランチに定番のDF、定番のGK、定番の控え選手と決めていき……ってさっきから定番の選手しかいないけど？　って聞こえてきそうですが、いいんです。今回の自分の大会コンセプトは"ガチガチな寒いチームで勝ちにいく"なんですから！

オススメ　フォーメーション　4-3-1-2





KEY PLAYER

セルヒオ・ラモス

							ロングパス重視						
	12		19		14		18	SPE	16	STA	16	TO	95

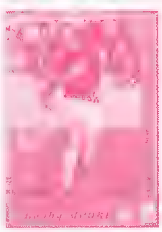
GK select!

ヴォルフスブルクがブンデスリーガで優勝を飾った08-09シーズンの翌年の『09-10』で初カード化されたスイスが誇る守護神ディエゴ・ベナーリオをセレクト。カード化されたのは一度きりになるが、能力は折り紙付き。特に注目すべき点はチームスタイルでもあるシュートセービングと飛び出しの速さ。REカードとしてはこれ以上にない能力を見せてくれる。ただしPK戦は並のGKなのでサブにPKキーパーを用意しておこう。



DF select!

ボビー・ムーア(SATLE)、セルヒオ・ラモス(Ver.2.0)、ラファエル・バランといった『12-13』の超優秀DFを中心としたDF陣。ムーアは成長し切るまで少し使いづらい印象があるものの、成長してしまえばどっしりとしたポジショニング重視の守備でチームに安定感をもたらしてくれる。左サイドバックにはマンマークのチームスタイルが欲しかったために定番REカードのチアゴ・シウバを配置、セットプレイ時の守備力向上をはかる。



MF select!

優秀な攻撃陣で形成されるFW陣を支える守備的ミッドフィルダー三枚で構成。左には高い守備意識と個人守備重視持ちのガブリエル・エインセを配置。逆サイドのラサナ・ディアッラはしつこいチェイシングと豊富な運動量が特徴。攻撃面でもチームスタイルのダイレクトプレイ重視で期待ができる。最後に中心のアンカー役にはルイス・グスタボ。広い守備範囲でさまざまなシーンで顔を見せてくれるはずだ。



FW select!

だれを使うというよりかは、どのバージョンを使うかといったほうが適切なFW陣。C.ロナウドはフォアザチーム持ちを使いたかった＋新レギュレーション対応ということで最新バージョンを選択。メッシは過去最高のパワー値を所持している『12-13』のMVP版で。最後にイブラヒモビッチだが、セットプレイ時やセンタリングのターゲットとして最適なフィニッシュワーク持ちの『08-09/WBE』版を選択した。



Sub select!

いの一番に決めたのはPK戦で頼れるジエゴ・アウベス。『12-13』の選手で新レギュレーションに対応している点も○。次に控えといったらスーパーサブ持ちでしょということでロビーニョとカリム・ベンゼマをセレクト。二人とも拮抗した試合や前線の三人がバテたときには、文字通りスーパーサブとして活躍してくれるはず。MFからはスタメンがボランチ三枚ということで、攻撃的MFのシェルダン・シャキリ。最後に不測の事態（DFの怪我やセルヒオ・ラモスの退場）に対応するため、控えDFとしてイバン・コルドバを用意した。

WCCF 情報局　優秀な選手が名を連ねるチームだが、気になったのはチーム連携のつながりにくさ。使用するカードの年代によってもつながりやすさが変わるため育成の段階では、つながりやすい年代の選手を使用するのがよさそうだ。また個人能力・特殊能力も年代によって成長やが変わるため、こちらも加味して育成をするのをオススメする。（テラダ）



モウモウ

|12-13|名うてのレアカードと最高峰の決定力を有するMVPロナウドとの組み合わせで勝利をつかむ。Wウイングと個性的な中盤の構成にも注目。

メインチームスタイル	
攻撃	クロス重視
守備	個人守備重視
補助	リベロディフェンス

by パリィさん

フィールドを横切るクロスで勝負!

ウイングFW二人を配置して意表をつくクロスから得点を狙う!!

たびたび提唱している２ウイングからのクロスボールでの得点を狙う、いわゆる「クワガタ」フォーメーション。クロス重視の選手の中ではおそらく随一の突破力をほこるアザールとMVPロナウドを中心に、特に中盤から前に多くのタレントをそろえた。相手の強力な点取り屋に対抗すべく、５バックのフォアリベロ（前めのセンターバック）にセルヒオ・ラモスを配置。相手がスピードに乗る前に中央突破を阻もうと狙っている。ただしラモスをアンカーに入れる場合はそこからの球出しが不安定となるため、ランパードやトゥーレをボランチにすえるのもアリ。ヤヤ・トゥーレをトップ下として配置しているのもポイント。マーカーによっては圧倒的な体力差であれよあれよと抜き去り、自ら決め切ってしまうことも。





KEY PLAYER

エデン・アザール

OFF	17	DEF	6	TEC	19	POW	13	SPE	17	STA	16
TO.	88										

クロス重視

GK select!

GKには『12-13』でまさかの白カードとして登場したセーザルを起用。安定したセービングにくわえ、ミドルシュートへの対応もソツなくこなし、ハイボールの処理も的確。GKボタンの反応は速いほうではないが、飛び出しのスピードそのものは決して遅くなく、間合いを詰めつつパンチングでボールをはじき出すことも。さらにPK戦にも冴えを見せる、ほぼ弱点の無い選手。個人的には白デ・ヘアよりも明らかに上な印象。



DF select!

４バックはオール白。ケイヒルとテリーの二人はレギュラーカードとしては破格の安定感を有しており、とくにクロスへの対応がめっぽういい。ケイヒルは使いやすい個人守備重視持ちなのもうれしいところ。左のエインセは定番の白カードだが、右には『10-11』のイバノビッチを起用。的確な守備にくわえ、セットプレーからの得点源にもなり、さらにチームスタイルのロングスローで得点力を底上げしようと試みている。



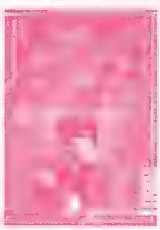
MF select!

DF登録だが、実質的にアンカーのポジションを務めるのがセルヒオ・ラモス。『Ver.2.0』のリベロディフェンスを発動させ、ゴールから遠い所でその奪取力を発揮させようとしている。ボールホルダーにどんどん突っかけていくため、リトリートするタイプのテリーやケイヒルとは若干タイプが合わないのが難点ではある。ちなみにトゥーレをアンカーに置くとショートパスを多用し、ランパードを置くとサイドチェンジを多用する。



FW select!

攻撃は２ウイングプラストップ下でまかなっている。クロス重視を点灯させるとサイドにボールが集まるようになるため、あまりヤヤ・トゥーレにボールが集まることは少ないが、攻撃的MFとしては驚異的な性能を見せてくれるだ。右サイドには安定のC.ロナウド（08-09/WMVP）を配置。ウインガーとしての突破力とストライカーとしての得点力を合わせ持つ絶対的なエースとして得点を量産してくれた。



Sub select!

サブの選手として一番活躍するのがベンゼマ。降臨持ちのCFでありスーパーサブ持ちで、うまさとパワー、決定力を合わせ持つ希有なタイプ。後半30分だけならMVPロナウドと交代させてもっまったくそん色のない活躍を見せてくれるはずだ。

ちまたで人気の『12-13』白カカは攻撃的MFとして、特にラストパスにほかとは違う冴えを見せる。ただしパワーはさすがに今ひとつ。C.ロドリゲスは左サイドのMFやFWのスーパーサブでクロス重視持ち。スターリッジはドリブル重視を切り札として使う。

WCCF情報局　相手がいかに無力感を感じるか？をテーマに作成したこのチーム。フィールドを横切ってかっとんでいくクロスからゴールを決めた時の達成感と相手から感じる脱力感はほかのチームでは味わえないかもしれない。あとはヤヤ・トゥーレの相手を引きずるような……（パリィさん）

「検証杯」～match result～

「Ver.2.0」から実装された新レギュレーション。まだまだチーム構成の段階から悩みが尽きないレギュレーションであるが、各メンバーが自分なりの結論を出し、育てあげたチームによるガチンコ対戦の結果は……。

FCアルカディアによるガチンコバトル勃発！

FIRST ROUND



一進一退の好勝負を制したのは……？

[illegible]

PICK UP PLAYER

ウェイン・ルーニー



精力的にチェイシングを仕掛けて相手のパスミスを誘い、先制点の切っ掛けを作った それ以降も前線で広く動き回ってチャンスを量産 高い決定力も見せた

FIRST ROUND



[illegible]

[illegible]

PICK UP PLAYER

クリスティアン・サッカルド



サイドから襲いかかるC.ロナウドをシロコフとのコンビネーションで完全封殺。逆サイド(対メッシ)に同レベルの守備的サイドバックがいれば失点を防げたかもしれない

「検証杯」～Match of the WEEKEND～
WCCF 12-13 全国大会レギュレーション杯

FINAL



PKまでもつれ込んだ試合は意外な結果に

[illegible]

PICK UP PLAYER

セルヒオ・ラモス



試合を無失点に抑えた立役者 強力なフィジカルと効果的なポジショニングでアルティセレステ攻撃陣の前に立ちはだかり、幾度となくピンチの芽を摘み取った

「検証杯」全国大会レギュレーション 対抗戦勝敗表

FIRST ROUND

順位	チーム名	勝	敗	引	得失点	勝ち点
1	ARCU-8（テラタ）	2	0	1	+1	7
2	アルティセレステ（いちみや）	2	1	0	-1	6
3	モウモウ（パリィさん）	1	2	0	-1	3
4	ローゼンゴート FC（丸谷）	0	2	1	-2	1

FINAL



WCCF情報局 大会中、特に目立った選手はやはり4チームのうち3チームに所属したC.ロナウド 毎年のように高性能FWとして排出されているため、自分のチームに合ったチームスタイルを選べるのも強みといえる選手だ

「検証杯」 ～after talk～

新レギュレーションを想定して開かれた今回の検証杯。C.ロナウド（MVP）など、過去に排出された絶対的な選手を軸に、12-13の選手たちが個性を見せた。その内容を今回も座談会形式で総括するぞ。

新レギュレーション対抗戦を振り返る

新レギュレーションでも中心となるのはやはり"あの"選手？

編集テラダ　さて、今回の検証杯は『12-13』のカードを八枚以上登録する、という新レギュレーションでの実験となりました

パリィさん　結論からいうとC.ロナウドは強いなぁ、という感じになっちゃったけど。２トップのCFはウイング的な能力が欲しいし、さらにヘディングでの得点力も考えると知名度的にもファーストチョイスになっちゃうかな。クロス精度に目をつむるならほかに選択肢はいっぱいあるんだけどね。『12-13』はクロスよりもカットインが強い気がするし。ベッカムクラスなら違うのかもしれないけど。

マンモス　敗因はC.ロナがいなかったことッス。

パリィさん　なんと⁉

マンモス　まじめな敗因は攻撃力不足。ガチチームを作る場合、C.ロナとか定番選手に点を取られるのがムカつくので、いつも守備重視（ボランチ、センターバック、ゴールキーパーにレアをさく）にしがちなんスけど、前線の選手がレア二枚じゃないと安定して点を取るのは難しいッスね。

いちみや　丸谷さんはC.ロナばかりと当たって大変だなぁと思いました（笑）。しかし超人FWを使うと楽しいですね！　点取るのすごい楽で。

マンモス　チームとしては左サイドバックに守備的な選手がいなかったのが辛かったっス。相手チームのキープレイヤー（ヤヤ・トゥーレとかC.ロナウド）にはわりと仕事させなかったと思うんスけど……。

パリィさん　左サイドバックだとやっぱりエインセは強いね。守備が堅実な上に巧いんだよね。黒のアビダルとかのほうが上だろうけど。『12-13』の選手だとマンガラも試してみたんだけど、今ひとつ肌に合わなかった印象。

編集テラダ　今回は皆さん２トップにトップ下を配置するフォーメーションが多かったですね。

パリィさん　僕は本当はウイング二人＋クロス重視でバンバンクロスを上げたかったんだけど、そういう展開にならなかった。先行されてC.ロナの無理攻めみたいな形が多くなったので残念だったなっしー。アザールはやっぱり力強さがもう少し欲しい印象。クロス重視持ちの中では一番突破力があるような気がするんだけど……。ディマリア（11-12/WOS）とかブレーメ（07-08/ATLE）とかもいるけど。クロス重視を点灯させておいて、もっとクロスが得意そうなドリブラーに突破を任せるのはアリかもしれない。ちょっと前のファンペルシーとか、ボビー・チャールトンとか。それこそルーニーとか、サイド適正もありそうな選手で。

マンモス　決勝はテラダさんといちみや先生でしたっスね

パリィさん　ちなみに自分が決勝で当たるなら、マンモスチームだろうなー、なんて思ってたり。

編集テラダ　ほかの三人がそこまでガチガチなチームで組む様子がなかったので、ここは正真正銘のガチチームで一発優勝狙いますかと勝つためだけにチームを組みました。ズラタンは半分趣味ですけども。

いちみや　決勝までいけたし、今回はなんとか面目を保てたかなぁ……。コンセプトもクソもないチームで申し訳ないですけど。対戦中ではなかなか見られませんでしたが、ルーニーのチェイシングがよかったです。ルーニーが前線で強奪してゴール！

パリィさん　チェイシングはデータ対戦でも結構人気があるみたいだなっしー。奪取系のレアチームスタイルと組み合わせて使うのがトレンドみたいだなっしーね。

編集テラダ　決勝は後半ちょい過ぎにジエゴ・アウベスを用意するも交代の機会が無くてやっちまったかな？　と思ったんですけど、なぜか相手のジエゴ・アウベスにベナーリオが勝ち切ってしまう想定外の結果に。

いちみや　僕のジエゴ・アウベスはダブル覚醒状態だったの……　解せぬ

編集テラダ　さて、次回の検証杯ですが。

パリィさん　マンモス氏の同年代チームが驚異の連携を見せていたので、同年代チームの検証なんてどうなっしーか。

編集テラダ　いーですね！

パリィさん　「そーですね！」みたいに言わないでなっしー……。

いちみや　メッシ世代だとスアレス、ベンゼマ、カカだとアドリアーノとかカッサーノ、C.ロナウドの世代だと……、ルーニー、ヤング、ナニ、バレンシアあたりが同世代っスね。

パリィさん　それなんてユナイテッド……？

編集テラダ　それでは次回もご期待下さい‼

「検証杯」　大会で活躍した選手

クリスティアーノ・ロナウド　｜　ズラタン・イブラヒモビッチ　｜　セルヒオ・ラモス　｜　ガブリエル・エインセ　｜　ベナーリオ　｜　ジエゴ・アウベス



[illegible]　｜　[illegible]　｜　[illegible]　｜　[illegible]　｜　知る人ぞ知るスイスの超反応GK [illegible]　｜　[illegible]

WCCF 情報局　僕の12 13おすすめカードはクリスティアン・ロドリゲス。クロス重視持ちなのになぜかクロス精度はいまいち、という不思議な選手なんだけど、スーパーサブ持ちでレアを凌駕する性能のミドルシュートも持っている。後半の切り札として2トップの一角で起用するとなかなか楽しいぞ。（パリィさん）

アルカディアライター陣が推す!

全国大会レギュレーションオススメ選手

八枚使える過去バージョンの枠は、やはり使い込んできたカードを起用したいもの。そこでここでは現在排出されているカードの中からオススメを紹介する。



マンモス丸谷

いよいよ迫ってきた"ガチ"対戦において、レアカードが使用できないであろうポジションの優れた選手を紹介していきっス。ぶっちゃけ『12-13』の時期は、能力値が高い(84〜88)カードはだいたい"当たり"で、ポジションを問わず、いいパフォーマンスを見せてくれる選手ばかりっス!

ルーカス



ボール奪取のプロフェッショナル

ドリブルでボールを運ぶプレイはないが、ボール奪取に関してはラサナ&ママドゥの両ディアッラなみ。しかも滅多にファウルをもらうこともない。

マウリシオ・ドミッツィ



クリーンな守備で安定感を見せる

まずファウルを出さない、カバーリングが素早いなど、判断力に優れたDF。だれとでもすぐに連携がつながるキャプテンシーの高さも魅力。

ジュリオ・セーザル



"白く"なっても頼れる守護神

REカードになっているものの、すべてのプレイに安定感があり、正直インテル時代との差がわからない。PK戦で活躍するシーンも多い

ワルテル・ガルガーノ



REとは思えないドリブル突破

カード登録直後はパッとしないが、個人能力が伸びるとドリブル突破が恐ろしいレベルに成長。スーパーサブ適性もあり、控えとしても有能。

アンドレア・バルザーリ



広大な守備範囲が最大の特徴

相棒のボヌッチともども、あいかわらずREのDFとしては抜群の守備力を誇る。バルザーリはカバーリング範囲、ボヌッチは空中戦に優れる。

WCCF情報局 個人的な感想っスが、Ver.2.0へと移行したタイミングで、荒っぽいプレイスタイルのDF、ボランチがファウルを犯すひん度が下がった気がするっス。そのためミランのメクセスのような、守備力は高いがファウルをもらいやすいタイプの使い勝手がアップした印象。Ver.1.0で使いにくかった選手も、いま使ってみると違った動きを見せるかも!?

全国大会レギュレーションオススメ選手



いちみや　ひろし

前作の『WCCF』はパラメーターの低い選手も多かったのですが、最近ではあらゆる強化カードが存在するので、大会向けの強力なカードだけでなく、全国で見れば余り使われない、けれど有用だよ！　というカードを推してみてもいいのではないかと。ただ使用感は人によって違うので実際に使ってみて確認してほしいと思うんです。マイナー選手、いいじゃない。

エドガー・ダビッツ



無限のスタミナでボールに食らいつく

広大な守備範囲が特徴の守備的ミッドフィルダー。無尽蔵のスタミナで相手をどこまでも追いかけてボールを奪う姿はまさに闘犬。相手チームにいると非常に厄介な存在。

ディエゴ・ゴディン



攻守において頼れる最終ラインの要

ビッグマッチプレイヤーとジャイアントキリング両方の適性を持つディフェンダー。比較的クリーンな守備が魅力　高い打点のヘディングでセットプレー時の攻撃面の貢献も期待できる。

マイケル・ブラッドリー



アメリカが生んだユーティリティープレイヤー

高いフィジカルを生かした競り合いの勝負など守備での貢献はもちろんのこと、機会は少ないが、ボール奪取から自ら敵陣に持ち込み、そのままゴールを奪う活躍を見せる場面も。

ソフィアン・フェグリ



ボールキープ力は本物!? 成長するまでは我慢が必要か

選手登録直後はボールロストが目立ってしまうが、個人能力か伸びるにつれて活躍がするようにボールキープ能力が高く、相手を引きつけて味方のスペースを作りチャンスを創出する。

ロビン・ファン・ペルシー



能力に疑う余地無し! 希代のゴールゲッター

怪我をしやすいのが少し気になるが、選手としての能力の高さはだれもが認めるところ　ゴール前でしっかりとボールを持てさえすれば高確率で得点に結び付けられる実力を持つ。

WCCF情報局　対戦で当たるATLEエドガー・ダビッツが本当に厄介なんですけど、自分が使うとそれほど活躍しないんですよね。なんででしょうね(笑)。(いちみや)

WCCFカリスマ監督

バンビコラム





バンビ監督

「NEW8」

流行から見る新レギュレーション

バンビ監督考察　NEW8はこれを使え!!

流行の戦術から見た新レギュレーションの考察

今秋開催される『WCCF』全国大会“WCCF CUP WINNER'S CUP The 9th”では『12-13』のカードを八枚以上使用するという新レギュレーション（NEW8）が目玉です。最近のWTでもU-5が増えてきて、なおかつNEW8の試行錯誤をしているようなチームと対戦する機会が増えてきました。そこで今回は、現在流行中の戦術から、NEW8の枠の選手を考察してみようと思います。

■オフェンス

攻撃KPはスルーパス重視、ダイレクトプレイ重視が現在の主流ですが、この二つについてはKP目的でNEW8の枠を割くのは難しいかもしれません。データ対戦で猛威を奮っている「奇跡の街道」ピルロ（WDM）は、セットプレーにおいて魅力はあるもののU-5のスタメンとして使うには微妙でしょう。ただし、面白い存在なのはエジルで、黒とEXカードを使い分けることにより、C.ロナウドとの特殊連携を生かしながらこの二種のKPを使うことが可能になります。この二つ以外で、対人戦で有効なのはロングパス重視、逆サイドアタックなどで相手の裏をかく戦術です。前回のコラムで取り上げたS.ラモス（Ver.2.0/SP）は、ロングパス重視でかつ高い守備力を兼ね備えているのでオススメです。

■ディフェンス

守備KPはハードプレスディフェンスが大流行中ですね。そのなかでもダンテ（Ver.1.0/SP）とJ.ボアテング（Ver.1.0/SP）のコンビKPダブルバンの使用率がデータ対戦では圧倒的ですが、U-5の五枚のうち二枚をここに割くのはDF陣のスピード面に不安がありそう。ダブルバンは諦めてナスタシッチを起用すれば、ハードプレスディフェンスを入れつつ、無理なくDF陣を組めるでしょう。U-5の場合、レア、黒の枠をFWに三枚、DFに二枚使うのが最近の定番ですが、あえてMFに一枚割いてダビッツ（ATLE）を起用する手もあります。レアKPにもなるし、起用に十分見合うだけの奪取力があると思います。うまくハマれば、一方的に抑え込むハーフコートゲームも不可能ではないかも？　ほかの守備KPでは個人守備重視や組織守備重視もハードプレスディフェンスとまったく見劣りしません。そこで注目なのはチアゴ・シウバ（Ver.2.0/BRS）。この追加のレアはもはや『WCCF』でもっとも安定感のあるDFといっても過言ではないレベルに達しています。個人守備でしかもレアKP、NEW8の枠も満たすとなれば使用率はかなりのものになりそう。組織守備持ちからは“ゼブラの三騎兵”（キエッリーニ、ボヌッチ、バルザーリ）に期待。対人戦となるとさまざまなタイプのチームと当たることになるので、対応力を上げるために、この代表的な三つの守備KP（ハードプレスディフェンス、個人守備、組織守備）のうち二つは入れておきたいですね。

■サポート

サポートKPの流行はフォアザチームかチェイシング、というかもはや「メッシ（MVP）かルーニー（WSS）」の二択という状態です。この二つは前線からの守備意識が上がるKPで、かつ「マシアの英雄」、「チェイシングキング」どちらもレアKPになり、「ダブルバン」と共存できるのが人気の理由でしょう。実際にメッシやルーニーを相手にすると、本当に気が抜けませんね。個人的な意見としては、ちょっとチェイシングの効果が強過ぎる気もしますが……。U-5の場合、前述のようにDFに「ダブルバン」を使うのはつらい気がするので、そこでDFにチアゴ・シウバ（Ver.2.0/BRS）を起用すると、レアKP「クリーンファイト」を「マシアの英雄」と同時に発動することができます。チームグラフの攻撃・奪取・パワーをMAXにする“おむすび型”が多くなりそうな予感。そのほか、サポートKPはGK関係のシュートセービング、降臨、PKセービングあたりでしょうか。『12-13』のREのGKは優秀なカードが多く、NEW8も踏まえるとスタメンのGKはマルケッティ、クルトワ、J.セーザル（Ver.2.0）など、そしてPK用にジエゴ・アウベスを選択することになりそうですね。

Pick UP プレイヤー

エドガー・ダビッツ



チアゴ・シウバ



教えて!!　バンビ先生!

Q.

A. 必ずしも『12-13』の選手がいいとは思わないものの、動きのいい選手は確かに多い印象。Pick Upの二人や、MVPメッシが代表例です。

WCCF情報局

バンビコラムでは読者からの質問をお待ちしております。気になるチームスタイル、フォーメーション、自分では実践し切れないテーマがあれば以下のアドレスへ送って欲しい。
宛て先:post_arcadia2009@arcadiamagazine.com)

LORD of VERMILION III

動画を観てレベルを上げろ! LoV観戦のススメ

動画には戦いのヒントが山盛り!

シリーズを通して六度目となる公式全国大会「OVER the ROAD」の予選が開催中の『LoV III』。その様子が全国のプレイヤーたちにも知れ渡り、各地方で新たなデッキや立ち回りが構築されつつある。今回はこの全国大会や上位プレイヤーたちの戦いを観戦する上でどこがポイントになっているのか、どうすれば自身のレベルアップにつながるのかをゲストプレイヤーの二人にお呼びして、実際に録画していただいた動画を用いて解説していただくぞ。自分では気付けなかった戦術や操作テクニックを理論的に学びレベルアップしていこう!

動画はセンターモニターからGET!

動画はリザルト画面で左下に表示される録画予約をタッチして、センターモニターでダ



何故使い魔が死滅しまったのか……

スペックの高い使い魔なのに死滅。動かし方にミスがあったのか。状況が悪かったのか。前後の流れを意識して振り返ってみよう。



勝ったけど順位が低いのは……

試合に勝利したものの順位が低い。どうしてポイントが獲得できなかったのか、そもそも、しっかり勝利に貢献していたのかを動画を見て確認しよう!

動画を見直すための三箇条

第一条 敗北から学べ!

まずは、なぜだめだったのかを確認することがレベルアップに繋がる一番の近道。それには敗北した試合を見直すことが一番だ。タッチミスや指示する使い魔の選択ミスといった操作ミスから使い魔が死滅してしまったのか、それとも戦況の確認不足に起因した判断ミスによるものだったのか、一つひとつ確認することで、敗因を学び、同じミスを繰り返さないようにプレイし続ければ、自ずとレベルアップに繋がるぞ。今回の解説では敵を撃破するためのコツも紹介しているので参考にしてみよう!



イヤなことは忘れようとはせず、敗北と向き合うことが大切。



「味方が助けに来なかった」ではなく、「来れなかった」理由があるのかも。

第二条 勝利に酔いしれるな!

勝利したからといって、すべてが100点満点の試合だったといえることは数少ない。どんな試合にも小さなミスがあったりするものだ。自身の操作ミスや状況判断ミスから危機的状況に陥った場面があるのならば、それは見直すべきポイント。どんなにフォローがうまくいったとしても、問題が起きなければそれに越した事はない。「あの時こうしていれば、もっと楽に勝てたかもしれない。」と自分に言い聞かせて、一つひとつの状況を確認し、さまざまな選択とその可能性を探っていくことが重要だ。



撃破しているからといって、本当に自分だけの力によるものなのか?



リザルトを見て、自分の立ち回りを再確認しよう

第三条 上位プレイヤーから盗め!

そして、今回の企画でもあるランキング上位陣との試合は、さらに自分をレベルアップさせてくれる絶好のチャンスだ。マッチングした試合は動画を撮って自分の動きと比較しながらじっくり考察していこう。目につく使い魔の動かし方から操作方法、使い魔への指示やチャットの使い方。試合中では理解できなかった指示の意味などは、試合中では確認し切れなかった戦場の動きをミニマップを通して観察し、深く観察していきたい。今回の企画では動画を見るだけでは分からない、上位プレイヤーの思考についても解説しているので参考にしてほしい!



全国ランカー決戦では上位プレイヤーの貴重な戦いが見られる。ゲームセンターに立ち寄った際は参考にしてみよう

ランカー決戦を見逃すな!

頂上決戦は録画できないがセンターモニターでいつでも視聴可能。動画は前日に対戦された上位プレイヤー同士の試合が2本更新されていく。

スキルを盗め

実戦動画FAQ

ゲストランカーによる実戦＆解説をお届け！　今回のゲストは溝の口をホームにする若手トップランカーの二人！

ゲストランカー紹介

PLAER 1



影雪

プロフィール

①**LoV歴**　『LoV』からやり続けています。
②**大会での実績**　特に無し。
③**総試合数(LoV Ⅲ)**　3393戦
④**尊敬しているプレイヤー**　特定のだれかというのはでなく、その人のうまいプレイを盗むようにしています。
⑤**好きな使い魔**　『LoV』では[みずち]、『LoV Ⅱ』では[ティアマト]
⑥**ホームゲーセン**　立川オスローバッティングセンター、イミグランデ溝の口
⑦**NIKEさんの印象**
ナイキと間違えられることが多いニケ君ですが、屈指の海皇使いとしてその名を知らしめています。本人からは相性を無視して敵を蹴散らすデッキが好きという声をよく聞きますが、プレイングは独自の理論でしっかりと構築されている印象がありますね。

プロフィール

①**LoV歴**　『LoV Ⅱ』から5年目
②**大会での実績**　第五回OVER the LORD神奈川エリア大会進出
③**総試合数(LoV Ⅲ)**　4900戦
④**尊敬しているプレイヤー**　飛鳥☆さん
⑤**好きな使い魔**　バーサーカー
⑥**ホームゲーセン**　イミグランデ溝の口店
⑦**影雪さんの印象**
闇ノ者デッキや凶禍デッキといった、低コストまでしっかり管理しなくてはならないタイプアップ系のデッキを得意とするプレイヤーです。カード操作から立ち回りまで丁寧なプレイングが目を引きますが、それとは裏腹に今回の動画にもあるダッシュアタックで獲物を追い掛けている瞬間は太陽よりもまぶしい笑顔で輝いているのが印象的です。

PLAER 2



NIKE

使用デッキ紹介

種族	[illegible]	名前	タイプ	[illegible]	HP	ATK	DEF	[illegible]	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
海種		シェラハ	邪神	50	500	105	80		光のダイアモンド	光のダイアモンド	封印開放
海種		カイ=キスク	聖戦士	50	500	90	80				ライドザライトニング
魔種		ミリア=レイジ	暗技	40	450	70	50				クローミングローズ
海種		御坂美琴	異能者	20	350	25	30	○	トライブサポートD		
海種		キマ	妖精	10	300	5	5		コストカット		
魔種		ターラカ	英雄	10	300	35	25				
魔種		ミリア	闇ノ者	10	300	5	5		サモンマナ		
魔種		ロート	アルティメットスペル		パワーライズ				[illegible]		470

御坂美琴:レールガン(コスト20)範囲内にいるターゲット中の敵ユニット一体にダメージを与える。さらに一定時間、移動できなくする。

[カイ]と[ミリア]によるダッシュアタック時の固定ダメージをフル活用した高火力デッキ。さらにディフェンダー対策として[シェラハ]を起用。《封印解放》の効果でシューター スタイル時でも高いATK、そしてアタッカーの二人に取り残されない移動速度の速さが採用した理由です。USは追い掛けるときに強さを発揮するデッキなので〔クイックドライブ〕もアリですが、固定ダメージとパワーライズLv.3の合わせ技なら[ラグナロク]も撃破できるという魅力に負けてこの形になりました(笑)。低コストは[ミリア]と[キマ]さえ入れておけば、[アナンタ]や[ボム]など柔軟に変更できます。

使用デッキ紹介

種族	[illegible]	名前	タイプ	[illegible]	HP	ATK	DEF	[illegible]	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
海種		ムー	海皇	40	450	80	40	○			タイプアップW
海種		ダゴン	海皇	40	450	30	45			タイプサポートD	フレンドリンクW
海種		ポセイトン	海皇	40	450	30	45			タイプサポートD	フレンドリンクW
海種		御坂美琴	異能者	20	350	20	35	○	トライブサポートD		
海種		アナンタ	守護者	20	350	30	20		DEFウィークI		
海種		ハルフゥ	艶妖	30	400	10	10		コストカット		
海種		キマ	妖精	10	300	10	10		コストカット		
		ロート	アルティメットスペル		パワーライズ				[illegible]		440

ムー:静かなれ太陽石(コスト30)【フィールド】範囲内にいる敵ユニット全ての攻撃力を下げる。
御坂美琴:レールガン(コスト20)範囲内にいるターゲット中の敵ユニット一体にダメージを与える　さらに一定時間、移動できなくする。

いわずと知れた海皇デッキ。二体の《コストカット》の効果で、使い魔の召喚が非常にスピーディなのが特徴。妨害の来ない相手ならデッキの完成速度はかなりの速さ。[御坂美琴]を[アプカルル]にする形もあるが、狙った敵を確実に仕留めるためにこちらを採用。アルティメットスペルは《パワーライズ》。ぶつかり合いでは絶対に負けない力強さが魅力だ。また、早い段階で敵部隊をせん滅するべくLv.2で使用することを想定しているらしいが、その理由は動画考察で語られるので要確認だ。

今回の意気込み

——今回の意気込みはいかがですか？

影雪　久々に動画を撮りました。いつもは負けた試合でどうしても敗因が思い出せない試合を録画することが多いので、今回のようなうまくいった試合を録画することは珍しいです。なのでテンションが高くなってます(笑)。

NIKE　僕は普段から結構録画して撮り貯めていますね少しでも気になることがあったら録画して研究してます。

——今回解説に使用した動画を選んだ理由をお聞かせください。

影雪　今使用している固定ダメージを利用したデッキを広める絶好の機会というのと、使い魔の動かし方を説明するのに、分かりやすい試合展開だったので選びました。

NIKE　海皇デッキの使い方や、[ムー]をいち早く召喚するためにマナ吸収をする配置や操作が分かりやすいものを選びました。[ソエル]や[ミリア=レイジ]といった早い段階で荒らしに来る使い魔が多い今の環境だと[ムー]を超覚醒できずにタワー制圧されて負けてしまうことは少なくないと思うので、参考にしてもらえたらうれしいです。

——読者に向けて一言お願いします。

影雪　敵使い魔を撃破しまくって、気持ちよくなっている僕を想像してください。(キリッ)

NIKE　解説ページも面白いですが、最後に紹介している溝の口のスラング辞典も面白いですよ。身内のゲーセン仲間や大会観戦中に使ってどんどん広めてください。

——それではよろしくお願いします！



ミリアカイシェラハデッキ

（動画は右のURLへ！　http://youtu.be/bmILmbvF9NO）

Q 480カウント　今回のマッチングってどんな印象だったんですか？

対面が［サルーイン］、［イージス］の神族デッキで、荒らし使い魔がコスト20の［ヘラ］。［ヘラ］と同じタイミングで召喚できる使い魔が味方の［サボテンダー］しかいないので、まずは防衛からの立ち上がりになると思いました。こちらは自分が［カイ＝キスク］（理由については下の質問を参照）で［ヘラ］を対処するので、味方には敵の大型ディフェンダーの［イージス］対策に［ミハイル］の超覚醒を急いでほしいですね。ただ［ミハイル］のスペックでは［イージス］の撃破までは難しいでしょうし、もう一人の相手が召喚するであろう［サルーイン］を止められるディフェンダーがこちらには居ないので［カイ＝キスク］で［サルーイン］の超覚醒を遅らせてデッキ完成を目指す形になると予想しました。


早いタイミングでの荒らしが来ることを予想。この荒らしへの対処が戦局に影響を与えるだけにミスは許されない。

逆サイドについては？

海皇デッキが二人そろうので、攻撃力は申し分ないのですが、開幕の［キマ］＋［ハルフゥ］スタートで［ソエル］＆［レナス］という早いタイミングでの荒らしを対処しなくてはならないためかなり分が悪いと思いました。こちら側も防衛スタートとなりそうなので援護に向かう余裕が無いですし、お互いにミスが許されない試合になると感じましたね。また、敵には大型ディフェンダーの［ラグナロク］が居るのに対して、こちらには大型ディフェンダーが居ないので、一度アルカナストーンの総量差が付いてしまったら取り返すのが難しいだろうなという印象を受けましたね。

Q 397カウント　荒らしの使い魔のチョイスの基準ってどうしているっすか？

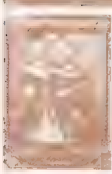
［ヘラ］二体が荒らしに来るので召喚時のスペックが高い［カイ＝キスク］を選択します。《コストカット》の効果で［ミリア＝レイジ］とほぼ変わらないコスト45で召喚できるのもポイントです。

今回のチョイス



カイ＝キスク

① 荒らす時はカイ＝キスク



スペックの高さと《ライドザライトニング》の効果で移動速度が上昇し、ディフェンダー相手にも多少の無理ができる［カイ＝キスク］が荒らし役。ただし、超覚醒のタイミングが遅いので、基本的には防衛スタートとなります。

② 防衛にはミリア＝レイジ



超覚醒までのマナが少なく、《クローミングローズ》でどんな敵使い魔にも固定ダメージで50を与えられる［ミリア＝レイジ］はタワーを背負った場所なら、相性の悪いディフェンダー相手にも高い防衛力を発揮してくれます。

理由① 召喚時のスペック

荒らしに来る超覚醒［ヘラ］のDEFは90。通常なら防衛役となる［ミリア＝レイジ］ですが、敵のコスト20荒らしが来るタイミングだと召喚なので対処に時間が掛かります。ここはほぼ同タイミングで、スペックが高い［カイ＝キスク］を選択しました。召喚後すぐにラインを上げて覚醒状態の［ヘラ］に攻撃を仕掛けていきます。

理由② イージス対策

二体の［ヘラ］の荒らし後に［サルーイン］＆［イージス］との戦いとなりますが、［サルーイン］から相方の［ミハイル］に近付かせないようにする役割が必要になります。万が一［イージス］のスロウアタックに捕まったときの対処法（《ライドザライトニング》による移動速度上昇とフリッカーを駆使して脱出）があるというのもう理由の一つですね。

point　ミリア＝レイジの防衛の限界

フリッカーで弾ける同コスト帯までが防衛の限界。ただし［アレクトー］には注意してください。コスト30ながら《アローンアップW》の効果で早い段階でタワーに攻め込んでくるので、こちらが超覚醒できていない状態、かつマナタワー上での防衛となりやすく、低コスト使い魔のマナ吸収の操作と同時に［ミリア＝レイジ］も捕まらないようにしなくてはならないため、操作の負担が大きいです。コスト50以上のディフェンダーしか来ないなら［シェラハ］スタートとなります。もちろん、味方のディフェンダーがキャッチしてくれるという前提なら、そのスキに攻撃できるため、強気に［ミリア＝レイジ］を選択する場合もあります。

Q 456カウント　ロードの荒らしは？

開幕のロードが荒らしに行くか行かないかは味方のタワー制圧人数にもよりますが、三体＋ロードという最低限の数を満たしているようなら、あとは端のゲートから出撃しているかが決め手となります。端のゲートは中央より敵タワーまでの移動距離が短く、移動速度が遅いディフェンダーでも、敵使い魔のマナゲージがたまる前に攻撃できるので初手を遅らせられるんですよ。それより遅くなると、たとえ攻撃できたとしてもマナゲージがたまり切るまで耐えられてしまうので効果が薄くなります。それどころか、かえってマナ差をつけられてしまい、後手を踏むことにもなりかねないんですよ。

Q 450カウント　敵のロードの荒らしは？

敵ロードのジョブがマジシャンとアタッカー。こちらのタワーには、［ナイトメア］が既に召喚されているので、アタッカーの対処は味方に任せて自分は［ターラカ］でマジシャンのロードを対処をします。このデッキの特徴として、マナ吸収要員をコスト20の使い魔から選べるので、コスト10の使い魔に比べてスペックのいい使い魔を調達できてロードの荒らし処理がしやすいんですよ。特に魔種だと［ターラカ］、海種だと［ラハブ］とスペックのいいコスト10の使い魔もそろうので、バランス良く組み込むことができます。ロードがディフェンダーなのは、この二種族から用意できないジョブだからですね。

Q 371カウント 敵の荒らしを防ぎつつ、マナをためる方法を教えてほしいっす！

敵の荒らしがアタッカーなのでマジシャンの［キマ］、［御坂美琴］はタワーの下部に配置してできるだけ距離を離します。ただし、スーパークリティカル＋一撃の二回の攻撃で死滅してしまう［キマ］は、敵に狙われていると感じたら、すぐに駐留させましょう。今回はマナ吸収がもう少しでできそうだったので欲を出して頑張ろうと思いました。終盤と違い、序盤における、5～10マナのアドバンテージは次のマナ吸収要員、荒らし使い魔の召喚タイミングに大きく影響していきますからね。アタッカーの使い魔ならコスト20使い魔の攻撃を受ける時だけ駐留指示をすればスーパークリティカルを回避し続けてマナを吸収できます。スタイルチェンジでも同じことができますが、操作量が増えて操作ミスが起きやすいので自分はしていませんね。

point
スーパークリティカル回避のコツ

荒らし使い魔の向かってくる方向を見るのがポイント。ダッシュアタック中の僅かな動きもしっかり見ておけば、だれを狙っているかを判別できます。できる限り敵の動きから目を離さないようにしましょう。

Q 288カウント イージス狙いはダメ？

［サルーイン］に超覚醒されてしまうと［サルーイン］で［ミハイル］を、［イージス］で［カイ＝キスク］を抑えつつ自軍タワーに攻め込まれてしまいます。そうなるとタワー防衛が不可能になるので、まずは覚醒状態の［サルーイン］にダメージを与えてHPを減らすことでタワーに追い返し、ラインを高めに取りつつ、こちらのデッキ完成までの時間を稼きます。

同タワーに［ミハイル］が居るので二人で［イージス］を狙えば問題なさそうに見えますが、固定ダメージは大きいもののスペックはそこまで高くないため、すぐに撃破とまではいきません。そのスキにフリーとなった［サルーイン］に［ミハイル］が狙われて、結局2対1といった構図になってしまいます。ですので、ここで［イージス］を狙うという選択肢はありません。この試合では運良く［サルーイン］を敵タワー上で撃破できたので、そのまま味方の［ミハイル］の援護をするべく敵タワーの周りに居座り続けて、敵プレイヤーにプレッシャーを与え続けます。せん滅力も高く、スペックの高い［イージス］にもしっかりとしたダメージが取れる［ミハイル］ですが、DEFが低く［イージス］と1体1で殴りあうと死滅する可能性が高いので、こういった場面では荒らしを任せて一人だけ撤退するのはNGです。

Q 249カウント 高コストを同時に召喚？

［サルーイン］を撃破できたのが最大の理由ですね。しばらくはこちらが攻めのターンとなり、自タワーの安全が確保できたと確信しました。ふと逆サイドを見てみると、あの過酷であったはずの立ち上がりも、なぜか戦況がよくなっていたので、もはやマナモンを必要としていないだろうと判断し、［シェラハ］でマナモンを回収しに向かいます（笑）。

［シェラハ］の超覚醒よりも前に［ミリア＝レイジ］を召喚した理由ですが、序盤で［ヘラ］二体に荒らされていてマナ吸収が遅れてしまった分をマナ吸収人数を増やすことで、補おうとしているためです。ただし、これをやる場合は安心してマナを吸収できる状況が整ってからにしましょう。また、［シェラハ］を超覚醒させても、その間に超覚醒状態の［イージス］を使用している敵プレイヤーの［サルーイン］に超覚醒されると、相性の悪い［シェラハ］を超覚醒させても有効打とならないというのも［ミリア＝レイジ］召喚を優先した理由の一つです。主力が三体という形のデッキは、全員召喚させてマナを吸収するのと、一体超覚醒させてから次の一体を召喚するかでデッキの完成速度が変化しますので、状況に応じた切り替えが重要です。そのためにもミニマップで戦況が有利かをよく確認するクセをつけておきたいですね。

Q 160カウント カイも加勢した方が味方もうれしいんじゃないんすか？

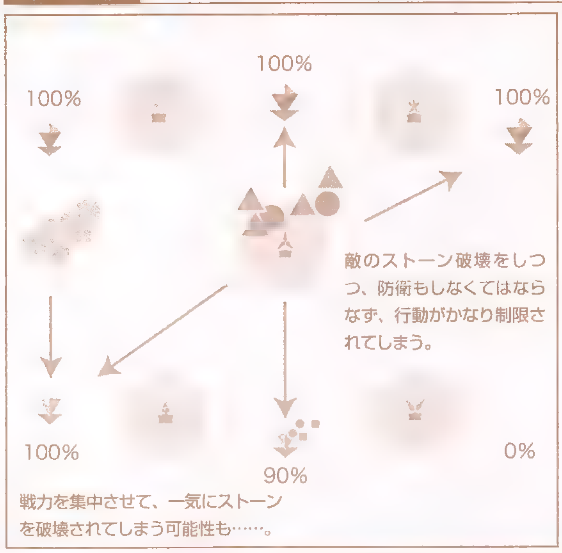
この状況で危惧すべきことは、敵タワーを制圧できずにライトストーンが破壊されてアルカナストーンの総量に差が開いてしまうことです。味方の二組の海皇がタワー制圧を試みていますが、敵の主力が集結しているため、敵タワーを制圧するには至りません。ここでこちらの［カイ＝キスク］を援護に向かわせることもできたのですが、敵の大型使い魔がアタッカーとディフェンダーということもあり、効果は薄いだろうし、ダッシュアタックのスキに複数から攻撃されて死滅してしまう可能性もありました。完成した時にはじめて強力な攻撃力を発揮するデッキなので、死滅は絶対に避けなくてはなりません。ですので、体力が少なくなっていた［カイ＝キスク］の死滅を避けるために後退する意味でもライトストーンの防衛に向かわせています。攻められている間に空いているストーンが破壊されて、痛み分けとなったときにアルカナストーンの総量差で負けているという状態が後で響きますからね。俯瞰してマップ全体を観察すれば相手の狙いも見えてくるようになりますよ。

OK 戦闘中のスキを狙ったストーン破壊をフォロー



戦闘に集中しているときほどストーン破壊を見逃しがち。今回の動画でも約30カウント続いた戦闘の間に30％ほどのストーン差を着けられています。常に全体を見渡して低コストの動きに注意しましょう。カイを防衛に回しましたが、低コスト使い魔やロードでもいいですね。

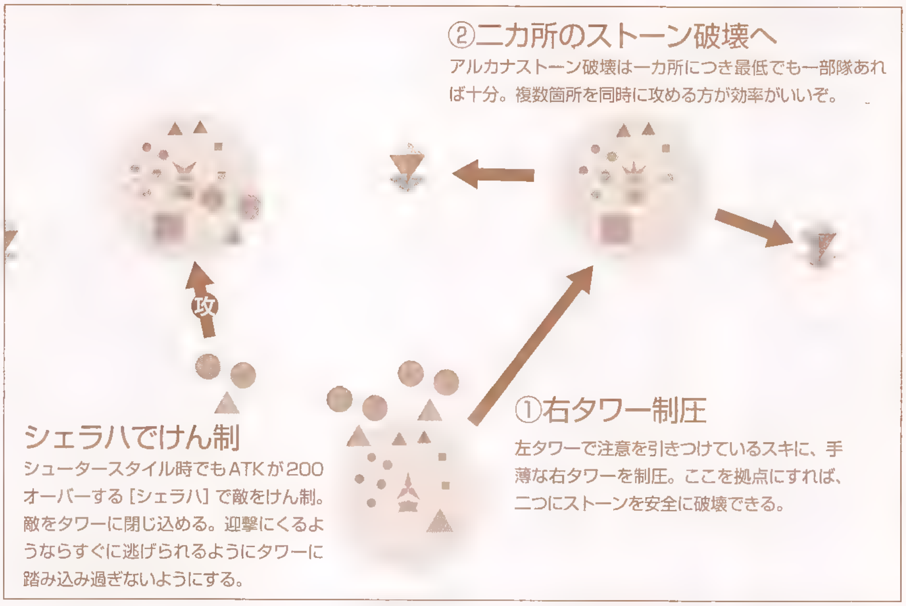
NG 戦闘が五分、もしくは押し戻されたとき



ぶつかり合った結果、敵の総戦力を削り切れれば問題ないですが、今回のように敵をせん滅できなかったとき、もしくは痛み分けで引き返したときにストーン差をつけられてしまうと今度は後手に回ってしまい、戦力を分散させざるを得なくなってしまいます。

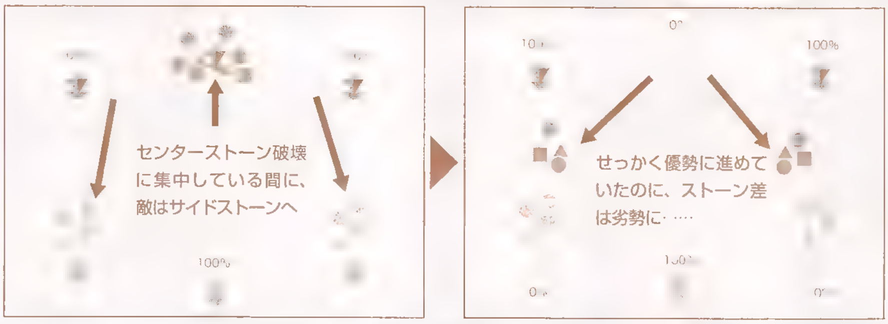
Q 186カウント 中央タワー制圧後、味方が援護に来たけどこの選択肢ってあり?

僕が戦陣を切って仕掛けているように見えますが、あくまで敵の主力に対するけん制で、味方には、その間に手薄な右タワーを制圧してほしかったんですよね。右タワーを制圧してしまえば、ライトストーン、センターストーンの二カ所へ攻める拠点ができます。その後に敵が取るであろう選択肢は「センターストーンの防衛」、「中央タワーを取り返す」、「手薄になったこちらのレフトストーンを破壊する」のどれか。「センターストーンを防衛」しにきたら、中央タワーを拠点に駐留と戦闘を繰り返して戦えますし、戦力が足りないようならライトストーンを破壊している部隊と合流して戦えるので有利となります。「中央タワーを取り返しに来た」時も同様です。[レフトストーンを破壊する] ようなら、二カ所同時にストーン破壊しているこちらの方が破壊効率がよく、ストーン差でも有利な状況となります。右タワーの制圧は、敵の主力を残してしまうものの、その行動にかなりの制限を掛けられるので実は有効な選択なんですよね。逆に、敵の主力が固まっているタワーへと攻め込む際には、敵はタワーを背負い、ヒールしながら戦えるので、こちらよりも有利な状況だということを念頭に置いておきたいところですね。圧倒的な戦闘力差がある状況以外では踏みとどまった方が無難だったかもしれません。



point ストーン破壊のNGパターン

最も取りたくない選択肢の一つは中央タワーを制圧後に全員でセンターストーンを破壊するパターン。戦力が集中しているため、防衛されても割り切れる可能性は非常に高いですが、その間に敵が左右に別れて二カ所のストーンを同時に破壊してくると、ストーン差を付けられて後手に回ってしまいます。また、サイドストーン二カ所の破壊、センターストーンの防衛といったように、複数箇所に戦力を分散させなくてはならないため、突破されやすく、かつ統率を取りにくくなるというリスクが高まってしまうんですよ。



Q 90カウント すげぇ、気持ちいいくらい撃破してるっすね……。

ポイントは「自分に意識が向いていない敵を狙う」こと。要は側面や背後から敵を狙うということです。そう聞くと、なんかズルいかも知れませんが、これって移動速度の速いアタッカー主体のデッキにおける戦闘の基本なんです (笑)。逆に [ラグナロク] などのDEFの高い大型ディフェンダーは敵の目に留まるように率先して前へ出て戦うのが基本です。この試合では敵のほとんどが味方の海皇デッキに意識が集中していたので狙いやすかったです。[パワーライズ] で応戦してくれていたこともあり、ダメージを負っている状態でしたので撃破は容易でした。固定ダメージはDEFの影響を受けないので、DEFの高い大型ディフェンダーほど油断している可能性が高く仕留めやすかったりします。また移動速度の速い使い魔がそろっているので逃げ遅れた敵を逃さず撃破できるというのもポイントですね。

攻撃を受けると脆さが出てしまいますので、敵の意識がこちらに向いていると感じたら逃げて囮となり、敵の注意が再び味方に逸れたら、後ろから攻撃しましょう!

CHECK 敵の注意が自分に向いていない瞬間を狙う



海皇デッキ

（動画は右のURLへ！　http://youtu.be/_qobdXAyqwU）



480カウント　マッチング画面を見てどうでしたか

まずは敵の荒らし使い魔に注目して見ると［ベルセポネ］、［レナス］といった完成タイミングが早い使い魔がそろっていることが確認できました。特に射程が伸び、固定ダメージを上乗せした攻撃を仕掛けてくる［レナス］は、マジシャンが多い海皇デッキの脅威となります。タワーを安全に防衛するには“超覚醒した［ムー］”を［レナス］がこちらのタワーに到着する前までに用意できるかが重要で、それにはアタッカーの敵ロード二体の荒らしから［キマ］を死滅させずにしっかりマナ吸収できるかが鍵を握っているんですよね（右下のカコミを参照）。しっかりとダメージを与えられれば、所詮はコスト30なのでHPも低く、すぐに引き返さざるを得なくなります。

［レナス］しのいだ後も、次に続くであろう［ゴルベーザ］に相性差で苦戦してしまうのではないかと思いますが、そこは味方のロードを含めた４体のマジシャンによるシュータースタイルの遠距離攻撃が活躍してくれます。クリティカルダメージの最低保証ダメージは15で、４体居れば合計60にもなります。言ってみればちょっとカワイイ［紅蓮の魔術師］が居るのと同じようなものですからね！　しかも複数体居るので、たとえ一体が攻撃を受けて避難したとしても、ダメージが15減るだけで、攻撃が継続していきます。このダメージの蓄積が強いんですよ！

デッキが完成した後の勝負となればこちらに分がありますから、開幕の［ムー］の超覚醒までが一番の勝負どころだなだと思いました。

逆サイドはどうなりそう？

《デッドマナ》持ち使い魔が複数居たので、開幕の全凸が来るかもという予想はできました。流行の「レナス・ラグナロクデッキ」を倒すための対策だと思いますが、同じくアタッカーとディフェンダーで構成される超魔デッキもアオリを受けて、“もしかしたら”荒らされてしまうかも、という懸念はありました。しかし、仮に逆サイドが押さえ込まれて、タワーを一つ奪われてしまったとしても、こちらのデッキさえ完成してしまえば、後でタワーの奪還はできる自信はあったのでそこまで危機は感じませんでしたね。十分にフォローできる範囲内でしょう。

444カウント　アタッカーロードの荒らしもキツそうに見えるっす……

敵のロードがアタッカーだった場合のポイントは［アナンタ］とロードの動きなんですよね。ただ、その前に、まずは開幕のタワー制圧に狙ってくる［キマ］へのターゲットを外すことが重要です。タワー制圧中に敵の攻撃が届いてしまうときは、ステップ制圧に切り替え（ゲージが周り切る瞬間だけ制圧指示を出し、それ以外は制圧指示を止めてスーパークリティカルを回避）、制圧後はすぐに駐留。ターゲットがほかの使い魔に移ったら敵ロードから離れた安全な位置に［キマ］を再配置してすぐにマナを吸収させます。

タイムマナと《コストカット》の効果で［アナンタ］がすぐに召喚できるので、まずは相手ロードを［アナンタ］でマナバトル。攻撃時はフリッカースタイルで弾き飛ばしましょう。《DEFウィークI》で相手ロード一体を弱体化させて弾き飛ばしている間に、今度は自ロードがマナバトルをして撃破。これを二体に対して交互に繰り返せば、二体同時に荒らされることはないので、［キマ］＋［ハルフゥ］、さらに次に召喚する［御坂美琴］が安全にマナ吸収できます。部隊数は三体ですが、コスト20、コスト30がマナ吸収しているので吸収速度は速いですよ。

point　ムーを召喚するまでが勝負！



海皇デッキはムーを召喚するまでのプロセスが重要。タワー制圧時のスーパークリティカル回避はもちろん、迎撃要員は敵の前に、マナ吸収要員は敵から遠ざける位置でマナ吸収するように敵の動きに合わせて微調整させていきましょう。［ムー］の召喚までこぎつければその後のマナ吸収は非常に速いです！

215カウント　え、もうデッキ完成しちゃうんすか？

海皇デッキって、実は思っている以上にデッキの完成速度が早いんですよね。そのために重要になるのはマナ吸収時の使い魔の配置と、スーパークリティカルの回避、そして、絶えずマナを吸収し続けることです。そのためにも［ムー］は重要な役目を担っているんですよ。コスト40でマナの吸収速度が早いので、超覚醒するまではマナを吸収しましょう。この時、左から来る［ベルセポネ］とは反対のタワー右下に使い魔を移動し、少しでもダメージを避けるようにしています。味方の［ソエル］も防衛に徹してくれているので比較的安全にマナを吸収できています。続いて接近してくる［レナス］に対しては、まずはジョブ相性のいい自ロードを迎撃に向かわせて時間稼ぎ。タイムマナ分を合わせてマナがたまったら［ムー］を超覚醒させます。注意したいのが、覚醒モーション。この間は行動指示ができなくなるので、マナ吸収中のほかの使い魔を狙われてしまうと駐留指示が出せずスーパークリティカルをもらってしまいます。ですので、まずは攻撃を受けたらマズい使い魔に駐留指示を出してから覚醒させます。超覚醒した［ムー］は荒らしに来る敵使い魔からタワーを防衛することに専念。そのほかのユニットはマナ吸収をし、［ダゴン］、［ポセイドン］の召喚を急ぎます。超覚醒する前に次の一体を召喚させたのはマナ吸収要員を増やしてマナ吸収速度を早くするためです。これは影雪さんの紹介にもあった通りです。三体の海皇がそろったら、［ムー］をタワーの上部、そのほかのユニットは下部に配置し、低コスト使い魔を守る陣形を取ります。この時、［ポセイドン］、［ダゴン］のうち先に超覚醒させる方を上部に配置しておくと、迎撃態勢に移行しやすくなります。その際、スーパークリティカルは回避できるようにしっかりと注意しておいてください。

態勢が整い次第タワー上部へ



超覚醒が近い場合は高コストをタワー上部へ移動。スーパークリティカルさえ受けないように気を付ければ、迎撃態勢に移行しやすくなります。

Q 184カウント 盤石な海皇デッキの動かし方を教えてほしいっす!

基本の陣形は［ダゴン］と［ポセイドン］を並べて先行させ、その後ろを［ムー］が付いていく逆三角形の形を取ります。シュータースタイルでもATKが下がらず、長射程かつ攻撃間隔が短いので敵よりも先に攻撃できるのがポイントですね。たとえアタッカーに狙われたとしても射程が長い分、先に攻撃し掛けられるので、被害は受けるものの死滅する前に撃破できます。ただし、死滅を怖がって背中を向けて逃げてしまうと一方的に攻撃を受けてしまうので、そこは「やられる前にやる」の精神で強気にいきましょう！　逆に［ムー］はほとんど攻撃に参加しなくてもいいくらいなので、敵の攻撃が届かない安全な位置に配置、もしくはターゲットをもらったら逃げて、囮になりましょう。特に、高コストディフェンダーに捕まってしまった場合、先に［ムー］が死滅してしまうと、［ダゴン］、［ポセイドン］の両方の攻撃力も下がってしまい、撃破できなくなってしまいます。攻撃は二人に任せてまずは自身の安全を確保しましょう。敵が背を向けて逃げ始めて安全な状態だと判断できたときは、移動速度を生かして逃さず追撃！　［ムー］は基本的に敵の背後を追い掛けるのが仕事になりますね（笑）。

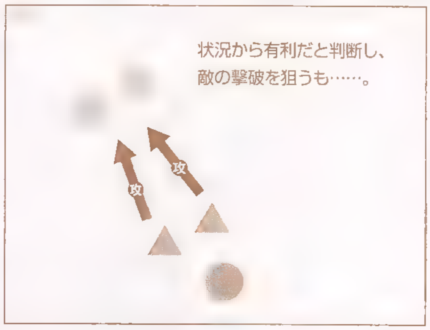
ムーの先走りはNG

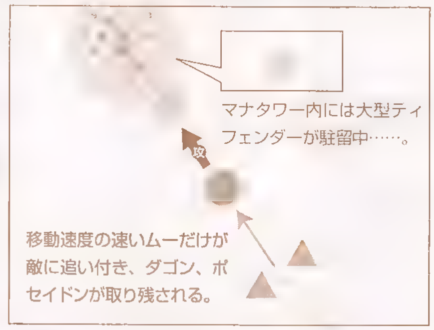
とにかく［ムー］が先走って単独になるのはNG。［ムー］が死滅するパターンで最も多いものが、逃げる敵使い魔を追い掛けて、敵タワーに単独で近付き過ぎ、ディフェンダーに捕まってしまう状況です。［ダゴン］、［ポセイドン］がシュータースタイル（89ページ参照）で攻撃するため、移動速度が遅くなり、うっかり全員に攻撃を指示を出したりすると［ムー］だけが前に出過ぎてしまうということがあるんですよね。移動中にこの隊列がずれ始めたら［ムー］だけは行動キャンセルして位置調整をしましょう！

CHECK

1. ［ダゴン］と［ポセイドン］は前に配置。これより前にムーが出ないように!
2. ［ムー］はあくまでトドメ。前に出過ぎないように。
3. ［ムー］が先行し始めたら、行動をキャンセルしてその場で待たせよう!







Q 178カウント え、Lv.2のパワーライズって、ちょっともったいなくないですか?

ここで、まだLv.2ですが、〔パワーライズ〕を使って敵のせん滅を狙います。普通は敵を確実にせん滅するためにLv.3になるのを待ちますが、完成形が味方のデッキの相性と悪い場合などは、敵のデッキが完成してしまう前にLv.2で使っていきます。意外に思うかも知れませんが、海皇デッキは立ち上がりこそ遅いものの、マナ吸収速度は速く、一般的な2ジョブコスト50などのデッキよりもデッキの完成タイミングが早いんですよね。それを生かして、敵部隊が未完成の内に仕掛けるのも有効です。感覚的には同じく速攻を信条とする運命神デッキと似た立ち回りですね。

たとえここで、相打ちとなったとしても、こちらは自分だけの被害に対して、敵は二部隊が崩壊し、残された部隊は3対2となり数的有利に立てます。お互いのデッキの完成形を見て必要なら積極的に仕掛けていきたいです。また右のカコミでも説明しているように海皇デッキは使い魔の平均コストは高いですが、最高コストは40しかないので、一体当たりの超覚醒にかかるコストが低いんですよ。たとえ痛み分けとなったとしても、こちらはすぐに再生できます。それに対して、通常のコスト50くらいの使い魔は再生するまでにかなりの時間を要するんですよね。これだけでもかなりのアドバンテージになりますよ！

point ムー、ダゴン、ポセイドンの再生速度

海皇の強さはスペックの高さだけではなく、たとえ死滅しても、すぐに戦場に復帰できる再生力の高さにもあります。たとえば、［ムー］だけが死滅してしまった場合、二体の《コストカット》の効果で召喚にかかるコストは30。さらに超覚醒に必要なマナは80。マナを90所持している状態からの再生なら、召喚後にゲートを経由して二体マナモンを獲得するだけでデッキが元通りに。試合が終盤に近づくほどマナモンは発生しやすくなるので、一体死滅しても落ち着いて再生させていけば早々に戦線復帰が可能となりますよ。



仮に死滅してしまったとしても、再生速度は非常に高速。勝負所とあれば、ためらわずに〔パワーライズ〕を使いましょう!　死滅してしまった時に備えてマナが90あれば盤石。戦場に多数出現するマナモンをゲート伝いに拾っていけばほどなく超覚醒させられます。

CHECK

1. 時間に余裕があれば低コストは所持マナが90になるまで吸収しよう!
2. 移動中も常にマナモンを獲得して、死滅時に備えよう!

Q 番外　同じ海皇デッキ同士の対決になったらどうすればいいっすか？

海皇同士で狙い合いになるのはやはり、デッキの核となる［ムー］です。僕の場合、［御坂美琴］の「超電磁砲」があるので、これを使って相手の［ムー］の動きを止めるようにします。［御坂美琴］は海皇の後ろに配置し、移動速度を下げないためにもシュータースタイルにはしません。

それを警戒して寄ってこない相手に対しては、低コスト使い魔たちに［御坂美琴］を交ぜて先行させます。集団を二カ所に作ると発見までに手間取るので効果的です。この戦い方は海皇デッキ同士の戦闘以外にも有効です。たとえば［ゴルベーザ］のようなストーン破壊中の高コストディフェンダーなどが居た場合、海皇が先頭を切って防衛に向かおうとすると警戒し逃げられてしまいますが、低コスト使い魔、特に撃破ポイントの高い［ハルフゥ］を囮にしてその場に留まらせれば、その間に海皇をゲートから出現させる使い方もできます。

［ムー］を撃破した後は？

相手の［ムー］を倒したら、一度引いて仕切り直しとはせずに、そのまま残りの部隊を仕留めるもしくは、逃げ隠れたタワーを一気に制圧していきます。88ページでも前述したように、海皇デッキは再生までが非常に早いので、一度部隊が崩れたら、そのまま全滅させてしまわないことには終わりといえないからです。また、［ムー］を撃破してしまえば［ダゴン］、［ポセイドン］のスペックが大幅に下がるので、たとえこちらも消耗していたとしてもそのまません滅できる可能性が高いというのも理由の一つです。味方と連携すれば2対1の状況になりタワー制圧も難しくないので、積極的に攻めていきましょう。たとえせん滅できなかったとしても、［ダゴン］、［ポセイドン］のどちらかを撃破してしまえば、さすがに戦線復帰は間に合わなくなるので、海皇デッキを消滅できます。

御坂美琴を入れている場合は？

［ダゴン］、［ポセイドン］のシューターでまずは［御坂美琴］の撃破を優先します。その間に敵の攻撃を受けてしまいそうで危険なように見えますが、海皇同士の戦闘はスペックが近いのですぐに決着が着くことはありません。相手の［ムー］が先行してこちらの［ダゴン］、［ポセイドン］を狙うなら死滅の可能性も出てきますが、それならこちらの「超電磁砲」で動きを止めてせん滅してしまえばいいので問題はありません。

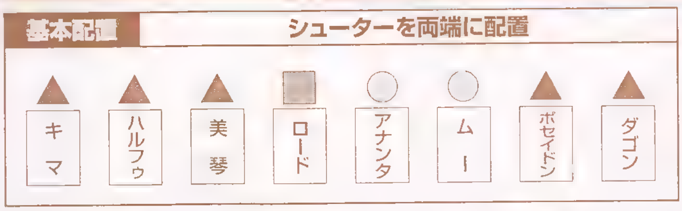
今回は海皇デッキの話となりましたが、［御坂美琴］に限らず［朱雀］や《トライブサポート》を持つ使い魔などメイン使い魔を補助する使い魔が居る場合は、そちらを優先して撃破していきましょう。補助効果でメインの使い魔を強化しているデッキを相手にする場合は、その元を断つのが初手としてのセオリーとなりますね。

Q 番外　カード操作が激しそうなんっすけど、盤面上ってどんな感じっすか？

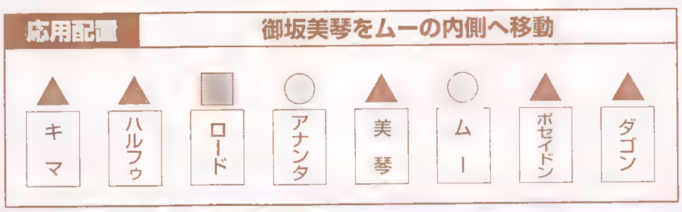
僕は盤面のカード配置を状況に応じて2パターンで使い分けています。一つは海皇の三体だけで攻める基本配置で、もう一つは海皇の三体に［御坂美琴］を同行させる応用配置。どちらも共通しているのはマジシャンの使い魔は両端に配置することです。このデッキは頻繁にマジシャンをシュータースタイルに切り換えるのでその負担を両手に分散させた感じですね。合わせてダッシュ・スロウアタックのスマッシュ操作をまとめて操作しやすいように中央ゾーンにまとめています。またデッキ内でも低コストと主力でまとめているのでタッチパネルでの操作もしやすいように工夫しています。低コストの位置は左から召喚順序に並べています。

応用配置の場合は、［御坂美琴］を主力部隊に交ぜた形で、［御坂美琴］が［ムー］よりも内側に配置されているのは、移動速度を低下させないようにするためですね。まとめてシュータースタイルに切り替えるのを防止しています。

カードの配置



左側の二枚は開幕の召喚順に則して配置しています。間違えてハルフゥから召喚すると、大幅に出遅れてしまいますからね。また、ロード、アナンタ、ムーと序盤で活躍することが多い三枚も同じ位置に固めておくことで操作しやすくしています。



［御坂美琴］はシュータースタイルだと「超電磁砲」の射程範囲外から攻撃してしまうので、射程距離まで動きやすいようにスタイルチェンジが起きないこの場所に配置します。

スタイルチェンジ



部隊全体を移動させる時は、すべてファイタースタイルに戻します。マジシャンの使い魔が多いのでシュータースタイルのままで動かすとすぐに［ムー］が先走ってしまい距離が離れてしまうので気をつけましょう。



攻撃時は両端のマジシャンをすべてシュータースタイルに変更。「超電磁砲」を使用する時は、［御坂美琴］の配置をあらかじめ変更しておきましょう。敵使い魔撃破後や撤退する時はすぐにファイタースタイルへ戻します。

まとめ対談

——今回の企画を終えていかがでしたか？

影雪　久しぶりに動画を撮りましたが自分の試合を解説してみて、考えることの重要さを改めて再認識しました。

NIKE　僕も普段から提案していたLv.2パワーライズの強さを証明できて満足してます。

——いろいろと解説していただきましたが、これに対する対策が新たに開発される可能性がありますよね。

影雪　そのときはまた新しいデッキと立ち回りを構築するまでですね。（笑）

NIKE　僕も海皇でその対策への対策を練っていきますきたる全国大会予選も頑張りたいと思います！

——今回の動画を見るにあたってレベルアップのポイントをいくつも紹介していただきましたが、全国大会ではどういった点に注目したらいいでしょうか？

NIKE　全国大会では、序盤の荒らしのレベルも高く注目ですが、それよりもデッキ完成後のチームの動きに注目すると参考になるんじゃないでしょうか。

影雪　確かに。荒らしや防衛といった技術は、基本的には数をこなして練習すれば一人でも上達できますが、デッキ完成後のタワー戦やストーン破壊の順序といった戦略については、プレイ数だけでは上達しにくく、一つひとつの経験をしっかり考えて、次につなげていかないと同じ事を繰り返してしまうんですよね。086ページの記事で説明した中央タワー制圧後の行動についても、あの状況だったから正解になったというだけで、例えば相手タワーに同戦力の使い魔が居るようなら、中央タワーを敵に譲り、その間に端のストーンから順に破壊して勝利するといった動かし方での勝利もありえたはずです。同じような状況に見えても、細かな要素が与える影響が大きかったりするんですよね。

NIKE　それに状況は絶えず変化していき、その都度、正解は変化しています。勝利のための形は決して一つではないので、その状況や選択をしっかり分析してみると面白いんじゃないでしょうか。あとは、全国大会のプレイ環境は普段ゲームセンターでしているのと全く異なりますからね。全国対戦ではランダムに選ばれた味方と敵から、その都度、瞬間的に答えを導き出さなくてはならないですが、全国大会では、事前にだれとどのデッキで組むのか、また、どういう戦略を立てるのかといった準備ができるので普段の試合では見れないような連係の取れた動き方、作戦も出てくると思うので、勉強になると思います。それに、大会ならではの雰囲気に負けてしまうということもありますからね。自分もそうなってしまうのではないかと不安になります。

——それはつまり、大会では「緊張」してしまうことですか？

NIKE　緊張はしますね。普段だったらしないような判断をして敗因にならないか心配です。おそらく、その時はその行動が正解だと思って行動しているんでしょうけれど、試合後に振り返ってみて「なんであんな判断したんだろ？」と後悔しそうです。

影雪　おれも大会の雰囲気というのはやっぱり違うものがあると感じていますね。自分もこの前出場した公式店舗大会【麟】では判断ミスで負けてしまいました……。

——どんな試合だったんですか？

影雪　[ソエル]を入れた超魔デッキと闇ノ者デッキを隣同士で使用したんですよ。お互いにデッキも完成させている状態だったので、中央タワーと敵の少ないタワーも制圧し、部隊を手分けしてストーン破壊を行えばいいのに、気付けば何故か全員が一つのストーン防衛に固まっていて、分散した敵のストーン破壊を放置してしまい、そのまま負けてしまいました。人が動くとそれに合わせて全員が動いちゃうんですよね。大会だと自分の考えた行動が本当に正しいのか不安になって、それで負けたりしたらと思うとプレッシャーが掛かるんですよね。だから、集団で行動したくなりがちなんですよ。

——「負けたくない」、「今ここで勝って楽になりたい」という気持ちから敗北するといった感じですか？

NIKE　近いものはありますね。

影雪　それ以外にも[ビルヒーゲル]＆[ギガス]、運命神デッキのタワー、全凸と[ソエル]、アタッカー主体で序盤からガッツリ攻められて、隣のタワーが制圧されてしまったことがあったんですよね。こちらのタワーは[黄泉神]だけが完成した状態だったので動き出したくても動き出せず、「このままストーン差を付けられたら取り返せないな」と頭を抱えていたら、調子に乗った相手が全員でこちらのタワーを制圧に来て、[黄泉神]で返り討ちにして勝利したことがありました。

NIKE　完璧に勝ちに急いだってやつだね、それ。大会特有の押せ押せムードってあるけど、冷静になって状況を確認しなきゃ駄目なんですよね。

影雪　[ギガス]と[ソエル]と〈運命神〉では、束になっても[黄泉神]には勝てないんだよなあ。（笑）

NIKE　影雪さんの解説動画で、左タワーを二組みの海皇が攻めてたとこなんて、正にこれでしたね。全国対戦と違い、店内で意思疎通が取れる大会だったら、全員がそのタワーに固まって防衛してくることもあるので、確実に壊滅してたと思いますよ。調子に乗るのと勢いがあるのは別物ということです。

——何より考えることが大事ということですね？

影雪　そうですね。大会でも出場しているプレイヤーの意図を考えて、「自分だったらどうするか？」と照らし合わせていけば、レベルアップに繋がると思いますよ。

NIKE　何よりも自分で考えるっていうのが重要ですよね。上位プレイヤーがやっている＆言っているからといって、意味を理解もせずそのまま鵜呑みにすることはよくない。環境が常に変化し続けるゲームなので、その度に正解は変わるし、それにランカー同士でも意見は異なるので、一人の上位プレイヤーの意見だけでなく多くのプレイヤーの意見も聞いてみて、それを自分なりに考えてみる。そうやって一つひとつ考え方を吸収して自分なりの正しい答えを見つけるのがいいですね。

影雪　考えることをやめちゃうと、[ミリア]、[カイ=キスク]みたいに、ただただ敵の撃破だけを狙って楽しくなっちゃうだけなので（笑）。

最後に OVER the LORDデッキ予想!

ランカー二人が見る全国大会出場者のデッキを予想！
要注意デッキは果たして来るのか!?

——使用率の高いデッキとその組み合わせは教えてください。

NIKE　まずはソエル超魔と海皇の組み合わせは多いと思いますね。突破力のあるデッキがどうしても必要になると思うので、海皇デッキで大会に参加するというプレイヤーは多いと思います。また[ムー]のスペック自体はコスト40の攻撃向きなので、できることなら守るよりも常に攻めていたいと思うので、それに合わせて早い始動が可能となる[ソエル]を入れた超魔デッキが組み合わせてくるんじゃないかなと。[フォルコン]による防衛も可能という点も人気となる理由の一つだと思います。

影雪　大会では忘れちゃいけないのは[ラグナロク]だと思いますね。全国対戦でも猛威を振るっている使い魔の一つですが、全国大会でも活躍してくることは間違いないと思います。コスト90なので、HPが高くて耐久力があり、スロウアタックも速度低減率が非常に高く、固定ダメージも強力です。海皇のようにアタッカーとマジシャンで構成されたデッキとの相性がよく、お互いにデッキを作った後に、一緒に行動すればほとんどのデッキに打ち勝てるようになると思います。これに対処するために、強力なマジシャンが存在する不死デッキでエントリーするというのも多く見かけそうですね。

NIKE　[ラグナロク]がすんなりと入るデッキは、いわゆる毘沙門ラグナや[レナス][ラグナロク]デッキなどがありますが、どちらも海皇としては厄介な存在なので、どうするかを考えておかなくては……。

影雪　特に[レナス][ラグナロク]は[レナス]による荒らしから召喚状態の[ラグナロク]による防衛が強力で、さらに、＋αで[サルーイン]や[ラドン]といったマジシャン対策となる大型のアタッカーを組み込めるため、幅広いデッキに対応できると思います。

NIKE　その毘沙門ラグナや[レナス][ラグナロク]の対策としてコスト30で早い段階で荒らしに行ける[アレクトー]を入れたデッキも見かける可能性も高いですね。

影雪　[モルドレッド][ジルボルド]型の英雄デッキも対策としてはかなり有効ですよね。

——大会ではあらかじめデッキとタワーが固定されますが、その戦略についてはいかがですか？

NIKE　大会では互いに声で意思を伝えるリアルボイスチャットがあるので、連携の取りやすさは全国対戦とは全くの別物ですね。

影雪　それこそ、狙う使い魔を声で確認したり、隣りのタワーへのフォローは必要かどうかの確認だったり、うかつな行動は返り討ちにされちゃいます。

NIKE　それだけに中途半端な荒らしが通用しないため、基本的に互いのデッキがすべて完成することを前提に立ち回りを想定しています。そこから先についてはここでは詳しくはお伝えできませんが、状況に応じた立ち回りというのを複数用意していますので全国大会では期待して御覧になっていただけたらと思います。

——本戦出場、期待しております！

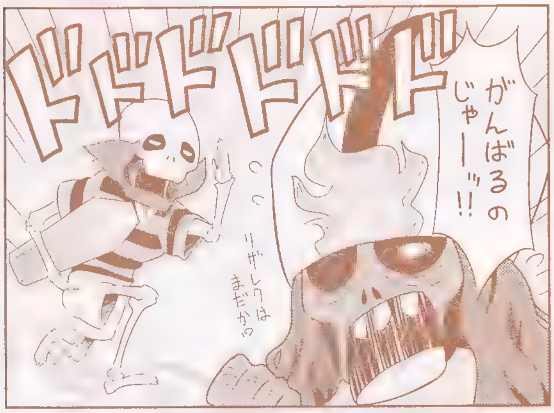
[illegible]

みぞのくち
高津　溝の口　梶ヶ谷

使ってみたかったあの言葉
LoVスラング辞典 —溝の口版—

同じ意味でも地域によって違う言葉で表現される。それがスラング。今回はゲストのお二人のホームである溝の口版をお届け！

①【脚の速い選手】



意味
序盤からストーン破壊へと走り行く姿はさながらボールを抱えタッチダウンを狙う「ラグビー」選手。ノザレクを待つフェスはもどかしい気持ちで選手を見つめる

使用例
シュトラ選手、俊足を生かしてタッチダ……ウン!!っと、しかしここで敵のイージス選手がシュトラ選手に強烈なタックル！　選手生命を断ちこきている

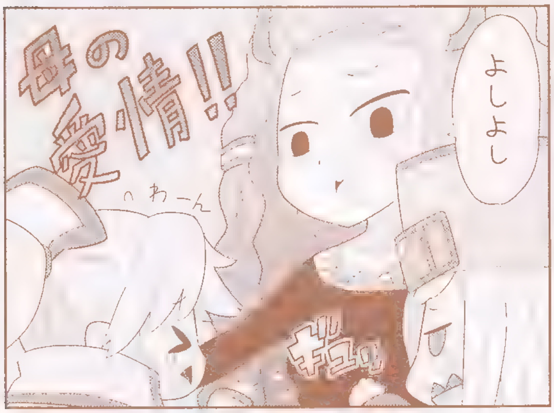
④【実況】



意味
溝の口には環境の良さから親しい仲間たちが多数集まる。それ故に観戦される、する場合が多いが、そこではテンションに任せたスラングも多数飛び交う。

使用例
「まさに固定ダメの暴力！」「はい育ってきた～！」も「ハナナふっさふさだよこれ！」（※ハナナふっさふさミリアレイシの覚醒を意味するんだとか…）

②【おっかさん、母】



意味
彩雪氏御用達の「ミリアカイシェラハ」デッキの大黒柱ソェノハの愛称。無邪気にミリアカイが走り回る様子を後方から暖かく見守る。これぞ母性。

使用例
ディフェンダー来たー！、助けて、母さん、二人のか弱い兄弟たちを助けて、おっかさーーーん!!

⑤【断腸○○】



意味
不本意だが、そうせざるを得ない行動につける言葉。苦しそうな顔をしながら言うのがベスト。使い魔が死滅してしまった時は「腸が飛び出した」となるそうな

使用例
「開幕に断腸のロード超覚醒させて荒らしたけどマナ差がつかなかった……。」「断腸パワーライズしたら、ムーが死滅してて、断つ腸がすでに無かったわ」

③【ドリーム○○】



意味
だれもが一度は夢見る無茶デッキ、コンセプト。十中八九は夢幻で消えるが、それでも夢を追い掛けてしまうのが人間たる証。早く現実に帰ってくるんだ！

使用例
「ドリームヨルムン」　※なお、「ゴルベーザ」など、比較的に完成が早く、現実的な運用をしている場合には使わない。査定は思いのほか厳しい。

⑥【枯らす、枯れる】



意味
特定の敵に対して、執着し、徹底的に打ちのめすことを、ポイントが全く実らないことから「枯らす」という。自分がされた場合は「枯れる」である。

使用例
いやー、完全にカラッカラだわ。※「枯れる」よりもさらにポイントが低い様子。（挑発・挑戦を受けて）「いいよ、今度マッチしたら枯らすわ」

進化を続ける『ブレイブルー』。最新情報を一挙お届け!

今年秋の新バージョン稼働が発表された『ブレイブルー クロノファンタズマ』(以下、『BBCP』)。期待の新キャラ紹介や特別企画をお送りするぞ。

© ARC SYSTEM WORKS

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2012年11月21日(稼働中)
■使用基板：NESiCA×Live

Text H H

表記について 記事内では、以下の略称、記号を使用しています

●コンボ・動作の表記について
Ⓒ▶……キャンセル
Ⓙ▶……ジャンプキャンセル
Ⓡ▶……ラピッドキャンセル
Ⓡ▶……オーバードライブキャンセル
【 】……リボルバーアクションでのつなぎ

●技表の略称
特：特殊技　必：必殺技
超：ディストーションドライブ

新たに参戦した二人のキャラクターをチェック!

『Ver.2.0』では新キャラが二人追加! どちらも既存キャラに劣らない個性をそなえた魅力的なキャラとなっている。二人それぞれのポイントを見ていこう。



本気は出しちゃダメだよ、ミネルヴァ



対空必殺技のアッシュ・ロティルは相手を天高く吹き飛ばす!



回復効果を持つディストーションドライブも大きな個性の一つ

セリカ=A=マーキュリー

ドライブ	
ミネルヴァ	ミネルヴァとの連続攻撃を行います。発動後、Dボタンを押す事により連続攻撃を行います(最大3回
オーバードライブ	
リジェライト	体力が自然回復するようになります

TECHNICAL 操作タイプ テクニカル		STYLISH 操作タイプ スタイリッシュ	
必殺技		必殺技	
ヒーク・コンフィ	空中で↓↙←+Ⓐ	ヒーク・コンフィ	空中でⓈ
アルク・グリエ	↓↘→+Ⓑ	アルク・グリエ	Ⓢ
マルトゥ・フラン	↓↙←+Ⓑ(タメ可)	マルトゥ・フラン	←+Ⓢ
アッシュ・ロティル	↓↘→+Ⓒ(タメ可)	アッシュ・ロティル	↓+Ⓢ
ランス・キッシュ	↓↙←+Ⓒ(タメ可)	ランス・キッシュ	→+Ⓢ
ディストーションドライブ(ヒートゲージ50%消費)		ディストーションドライブ(ヒート	
アルミュール・ソルベ	→↘↓↙←→+Ⓐ タメ可	アルミュール・ソルベ	↓+Ⓛ+Ⓝ
サーブル・アングレイズ	→↘↓↙←→+Ⓑ	サーブル・アングレイズ	Ⓛ+Ⓝ
キャスク・ヴルーテ	→↘↓↙←→+Ⓒ	キャスク・ヴルーテ	→+Ⓛ+Ⓝ



セリカってどんなキャラクター?

セリカのドライブ能力は、共に登場する人形「ミネルヴァ」とのコンビネーション攻撃。Dボタンで繰り出す攻撃は通常攻撃から連続ヒットさせることが可能で、Dボタン連打でもある程度のコンボがつなげられるようになっているぞ。D攻撃はレバーの各種方向と組み合わせることで異なる攻撃になるので、コンボの発展や研究要素も豊富。必殺技も分かりやすく、突進攻撃、対空攻撃、飛び道具とそろっており、タメ版が用意されているので工夫の余地は大きい。操作はかなり扱いやすくなっているので、初心者の方にもオススメのキャラクターだ。

セリカ補足 セリカは性能も期待大だが、キャラのモーションもかなりカワイイ! 家庭用のストーリーモードで登場したイメージそのままの、ほがらかな雰囲気を感じさせてくれるぞ。

ラグナ……ラグナ……ラグナ=ザ=
ブラッドエッジ……。
私は……ラグナに……会いたい……。



Λ -No.11-

ドライブ	
ソードサマナー改	空間に剣を召喚して攻撃します。
オーバードライブ	
エクリプスオン	ソードサマナーが巨大になります。

TECHNICAL 操作タイプ テクニカル

必殺技	
シックルストーム	↓↘→+Ⓓ
スパイクチェイサー	↓↙←+Ⓓ
クレセントセイバー	空中で↓↙←+Ⓓ
グラビティシード	↓↙←+ⒶorⒷorⒸ
アクトパルサー Zwei（ツヴァイ）	↓↘→+A ※1
アクトパルサー Zwei（ツヴァイ）・ブレイド	↓↘→+Ⓓ（※1中も使用可能
アクトパルサー Zwei（ツヴァイ）・キャバリエ	↓↘→+Ⓓ（※1中も使用可能）
エクシーガネイル	↓↓+Ⓓ（※1中も使用可能）
ディストーションドライブ（ヒートゲージ50%消費）	
レガシーエッジ	↓↘→↓↘→+Ⓓ
カラミティソード（空中可）	→↘↓↙←→+Ⓓ

STYLISH 操作タイプ スタイリッシュ

必殺技	
アクトパルサー Zwei（ツヴァイ）・キャバリエ	Ⓢ
アクトパルサー Zwei（ツヴァイ）・ブレイド	↓+Ⓢ
シックルストーム	→+Ⓢ
スパイクチェイサー	←+Ⓢ
クレセントセイバー	空中でⓈ
ディストーションドライブ（ヒートゲージ50%消費）	
カラミティソード（空中可）	Ⓛ+Ⓝ
レガシーエッジ	→+Ⓛ+Ⓝ



レイチェルとの対話シーン。ストーリーにも深く関わるようだ。



新方向への飛び道具も追加。立ち回りも新たな可能性が広がる。



Λ(ラムダ)ってどんなキャラクター？

Λは旧作の『ブレイブルーコンティニュアムシフト』で登場したキャラ。バトルスタイルは『BBCP Ver.1.11』でのν-13のルナフォルマがベース。新バージョンではC攻撃からD攻撃が連続ヒットし、D攻撃ヒット時は自動で2段目が発生するなど、今までより簡単に使えるようになっているのが特徴だ。アクトパルサー Zweiは相手をすり抜けつつ長い距離を高速移動する技で、そこから突進攻撃のブレイドやキャバリエに派生するなど、相手を翻弄する素早い動きも可能。攻撃と防御のメリハリをつけた戦い方が可能となっているぞ。

新たに追加されたゲームシステムを確認

新バージョンの目玉の新システムとしてガード中のオーバードライブが追加されたぞ。オーバードライブゲージが溜まっている状態で相手の攻撃をガード中に全ボタン同時押しで発動可能となっている。オーバードライブ発動時は無敵の発動モーションに突入し、一定時間経過後に行動可能となる。相手のスキが大きい攻撃の直前に発動できれば、確定反撃から大ダメージを奪うチャンスとなるのだ。まだまだ未知数ではあるが、プレイヤーの研究で発展しそうなシステムといえる。



相手のラッシュをガードしつつオーバードライブを発動！発動モーションは意外と長めなので、確定反撃を狙う場合は相手の大振りな攻撃を読んで狙うとよさそうだ。



全キャラクターの性能も大幅に一新。ロケテスト段階からさらに進化した調整も施されているぞ。バングはなんと地上に釘設置可能に!?

Λ(ラムダ)補足 Λに対して、ν-13はディアフォルマをベースとしてテクニカルな要素を多く維持している。D攻撃は初段から2段目を出すか出さないかを撃ち分けることが可能。各種必殺技をキャンセルしてグラビティシードを出せるようになり、コンボや連係の可能性が大幅に広がっているぞ。

『BBCP Ver.2.0』開発者インタビュー

盛況のうちに終わった『BBCP Ver.2.0』ロケテスト。まだまだ開発の渦中ではあるが、開発のお三方に『Ver.2.0』のお話を聞かせていただいた。



ディレクター（中）
遠藤　良平氏
バトルプランナー（左）
加藤　京平氏
プログラマー兼バトルプランナー（右）
柚口　俊佑氏

── 新キャラクター二人が追加されましたが、そのコンセプトをお聞かせください

柚口氏　セリカに関しては森（BBCPプロデューサー　森利道氏）からは分かりやすいキャラにしてほしいとありましたので、その部分を最重要視したキャラになります。通常技、必殺技を見てもスタンダードで素直な性能なものが多いので、だれにでも扱いやすいキャラになっています。初めてセリカの画面写真が出たときにこれまでのカルルやレリウスのように人形とセットで闘うトリッキーなキャラを想像しているユーザーさんが多かったんですが、実際はそんなことはないので難しい操作は……って人でも安心して扱えると思います。

加藤氏　Λ（ラムダ）は『BBCP Ver.1.1』のν（ニュー）のルナフォルマがベースになっているキャラになります。完全に遠距離シューティングというよりは弾で相手の動きを止めて、各種アクトパルサーで近づいて崩すなど、まとまったダメージを取るのは接近戦でといったキャラになっています。一方νはディアフォルマがベースのキャラで、今までのバージョンのイメージでは忙しい操作を必要とするキャラというのがあったのでその部分はそのままにしてあります。忙しい操作を必要としますが、必殺技や通常技を組み合わせることでいろいろなことができる性能になっていますね。

── 新バージョンのゲームシステムの調整方針などをお聞かせください

加藤氏　『BBCP Ver2.0』では、立ち回りや連続技において全キャラクター何かしらの変化があるような調整をしています。キャラクターもそうですが、システムにもそういった効果が得られるような調整を入れていますね。ガード中にオーバードライブを使用可能にしたのもその一環です。とはいえ、『BBCP』シリーズの攻めが強いゲームデザインはそのままなので、これまでのシリーズに新しい読みあいがくわわったと考えていただければと思います。

── ゲームシステムではガード中のオーバードライブ以外になにか追加や変更点はありますか

加藤氏　随所に細かいチューニングを施しています。例えば投げの硬直や属性無敵まわりなどはルールを再度明確にして性能に調整を入れていますね。

── ロケテスト版からさらなる変更点の予定はありますか？

遠藤氏　本稼働に向けてまだまだ調整を続けている状況です。

── 本稼働の時期はいつ頃になりそうですか？

遠藤氏　秋ごろを予定しております。

── それでは最後に『BB』ファンに向けてなにか一言いただければと思います。

遠藤氏　現在開発一同、非常に面白くなるように鋭意製作中でございますので、ぜひプレイヤーの方には本稼働したら毎日ゲームセンターで遊んでほしいですね。

柚口氏　調整真っ最中で頑張っておりますので、本稼働をご期待ください。

加藤氏　ロケテスト4日間、多くのご参加ありがとうございました。アンケートが現時点で600通ほどきておりまして、すべて目を通しております。プレイヤーの皆さんの期待に応えられるよう頑張っておりますので、期待して待っていてください。



現在も鋭意調整中とのこと。今秋の稼働を期待して待とう！

おなじみ（？）ソウジ氏による新バージョンインプレッション



『ブレイブルー』や『P4U』シリーズで日米での優秀な大会成績を誇るソウジ氏。今回は開発中の『BBCP Ver2.0』を触ってもらい、感触を聞いてみたぞ。ちなみに、最近は長時間のゲームプレイで肩が疲れるのが悩みになっているそうだ。

『BBCP』は攻めより守り？ 特に気になったキャラの特徴とは

── 新バージョンを触ってみた率直な感想はどうでしたか？

どのキャラもすごい変わっていて、バージョンアップというより新作みたいな感じで楽しめそうです。本稼働でも期待していいと思いますよ。

── 新しいゲームシステムはどうでしょう？

ガード中のオーバードライブは使いどころを考えればかなり強そうですね。一部の無敵技を所持しているキャラなら、ぶっ放しで発動しても有効かもしれません。相手が攻撃をつないでしまったら無敵技で反撃確定になるので、防御面のシステムとして非常に強力だと思います。『BBCP』自体が、攻めより守りのゲームに切り替わったって感じです。

── 気になるキャラはいましたか？

セリカとΛは新キャラとしてやっぱり気になりますね。既存のキャラではジンはよさそうです。弾速の遅い空中氷翔剣と、弾速の速い地上氷翔剣の使い方が面白そうです。地上版はD攻撃からキャンセルで出せる変更点と絡めて、攻め継続用の攻撃としても楽しそうでしたね。あとはプラチナ。◆+C→マミサーキュラーが連続ヒットしたり、装備したアイテムの攻撃が必殺技キャンセル可能になっていたので、かなり悪さできそうだと感じました（笑）



開発補足　『BBCP Ver.2.0』ではNESiCAを使った戦績データは一度すべてリセットをかけて0からのスタートになる模様。またこれまでのデータ（Ver2.0以前）はプレイヤーの最終データとしていつでも閲覧できる状態で残しておくとのこと。稼働直前までやり込んで残したデータと『Ver.2.0』のデータを見比べて成長を実感するのも面白そうだ。



"ひろゆき杯"完全決着! 長きに渡る激戦を制したのは……

GODSGARDEN&ガジェット通信が主催となり開催されてきた、家庭用『BBCP』の賞金制一大イベント"ひろゆき杯"。約九カ月に渡る闘いの締めくくりとなる"大決勝"は、オフラインでの直接対決で実施された。東北から九州まで、全国から集結した代表選手八名による激闘の模様をお送りしていこう。

"ひろゆき杯" 決勝大会リポート

"ひろゆき杯"とは

"ひろゆき杯"はプレイステーション3版『BBCP』を競技種目とした賞金付きの大型大会。2013年11月からオンライン対戦で予選大会が実施され、各予選を通過した選手は2014年7月27日に開催される"大決勝"に進出。計四回の予選決勝大会ではそれぞれの優勝者に優勝賞金10万円、"大決勝"の優勝者には優勝賞金30万円が贈呈される。すべての大会の模様はニコニコ生放送にて有料配信されるなど、過去に例の無い要素が多く詰まった長期大型イベントだ。今回レポートする"大決勝"には、予選を勝ち抜いた以下のメンバー八名が参戦。えだ選手(ココノエ)、テツヲ選手(ココノエ)、天江衣選手(レイチェル)、辻川選手(ココノエ)、コイケ選手(ライチ)、マトイ選手(ココノエ)、金じ選手(ココノエ)、こんばんはGacktです選手(ハクメン)。なお、天江衣選手は通称・N男、こんばんはGacktです選手は通称・ふぃるむとして名が知られている強豪プレイヤーだ。

決勝の舞台は秋葉原

"大決勝"の会場になったのは秋葉原の「e-sports SQUARE」。現地には多くの観客と共に、本大会発起人のひとりであり、大会名ともなっているひろゆき氏や、人気ゲーム実況"裏・顔TV"で活躍中の面々も姿を見せた。アークシステムワークスからも森利道氏と勝ちたがり小澤氏が来訪。大勢が見守る中、2013年11月から約九カ月間に渡る予選期間を経て、いよいよ大決勝が幕を開けた。



会場のステージ。決勝大会にふさわしい緊張感を演出していた。



観戦者席からの眺め、大型モニタに映し出される対戦を全員て見守った



えた選手(写真左)は東北、ふぃるむ選手(写真右)は福岡から参戦!

頂点を決めるトーナメント

"大決勝"に出場したメンバーの8人中、5人がココノエ使い。予選期間中に実施されたバージョンアップによりキャラパワーはある程度落ち着いているものの、依然高評価を得ているココノエにほかキャラ使いがどう対応するのか期待された。トーナメントは二試合先取(グランドファイナルのみ三試合先取)、敗者復活ありの"ダブルイリミネーションマッチ"(二敗すると敗退)を採用。注目の一回戦では、唯一ココノエ同キャラ戦を制したテツヲ選手以外は、ココノエ使いがなんと全員敗退してルーザーズ落ち。ココノエとしっかり向き合ってきたプレイヤーたちの努力が実を結んだ結果となった。しかしながら、ウィナーズトーナメントを勝ち上がったのはココノエ使いのテツヲ選手。得意のガードテクニックと的確な技選択を武器にして万全の仕上がりを見せる。対してルーザーズトーナメントを勝ち上がってきたのは、ライチ使いのコイケ選手。ライチがルーザーズから這い上がってからの優勝は、先日"EVO"でガリレオ選手が達成したが、今回も同じ構図が実現するかに注目が集まった。

緊迫のグランドファイナル!

コイケ選手が豊富な攻めパターンを駆使してココノエを追い詰め、先に三勝をあげてリセットに持ち込む! いよいよEVOの再現が予想される雰囲気になるが、落ち着きを失わないテツヲ選手。ライチの中段攻撃をひたすらガードし、攻めに対応しはじめる。するとココノエの攻めのターンでも的確に攻撃がヒットするようになり、グランドファイナルを3-1でテツヲ選手が勝利! 長かったひろゆき杯はテツヲ選手が優勝に輝いた。



対戦前には軽くマイクパフォーマンスをする選手の姿も見受けられた。選手たちも思い切り大会を楽しんでいたぞ。



実況席の面々。左から解説のどぐら氏、たけやま氏、実況の神園氏。マイクで大会を盛り上げた。



開催から約九カ月という長き激戦を制したテツヲ氏。優勝賞金と各種副賞、そして優勝という最大の名誉を手に入れた。

大会補足 テツヲ選手は副賞としてアークシステムワークス株式会社よりμ-12のフィギュア、株式会社HORIより新作静音アーケードコントローラーが贈呈された。また、優勝賞金30万円は普通免許取得にあてるとのことだ。

特別企画！『BBCP Ver.1.11』

「Ver.1.11」のキャラクター情勢

アーク公式大会"あーくれぼ"、世界最高峰の格ゲー大会"EVO"、賞金制大会"ひろゆき杯"など、『ブレイブルー』シリーズのなかでもかなりの盛り上がりを見せた『BBCP』。大規模イベントの結果を振り返ってみると、東日本に強豪プレイヤーが多く存在するなか、西日本プレイヤーの活躍が顕著で優秀な大会戦績を多く残す結果となっている。そこで今秋のバージョンアップを控えたこの時期に、関東と関西の上級者プレイヤーに話を聞いて両地域のキャラクターランク分布表を作ってみたぞ。それぞれの地域では、現行の『BBCP Ver1.11』のキャラクターバランスはどのように考えられているのだろうか？　両地域のプレイヤーのコメントも併せて紹介していこう。

東日本プレイヤー	
プレイヤーネーム	主な実績
ミツルギ	家庭用「BBCP」唯一の20段
南	公式全国大会"ぷるれぽ"優勝
コナン	闘劇2011「BBCS2」部門優勝
テツヲ	"ひろゆき杯"優勝

東日本キャラクターランク分布表



東日本プレイヤーコメント

ミツルギ：ハザマ弱すぎ。

南：ココノエ可愛い。

コナン：オレ、ココノエ、ヤル……。

テツヲ：5強は揺るぎないものになりましたね。次回作が楽しみです。

西日本プレイヤーコメント

辻川：テイガーとは大会で当たりたくないんでもっと強いと思います。

とぐら：関東関西で普段よく対戦するキャラが違うのに、ここまでランクが似るのは面白いですね。

N男：論理の旋律は常に真実を奏でる（大体一緒ですね）。

ガリレオ：強キャラは大体同じですね。東西でぶらついてる中堅キャラをしっかり研究し尽くせていないまま現Ver.が終わるのは心残りです。

キャララン ク補足　「Ver1.10」でココノエが参戦した当初は世間を騒がせたが、上級者の間では強キャラの一角といった扱いを受けているようだ。「BBCP Ver1.11」ではカルル、ココノエ、ライチ、レイチェル、アズラエルの5強といっても差し支えないかもしれない。

東西キャラクターランク分布表



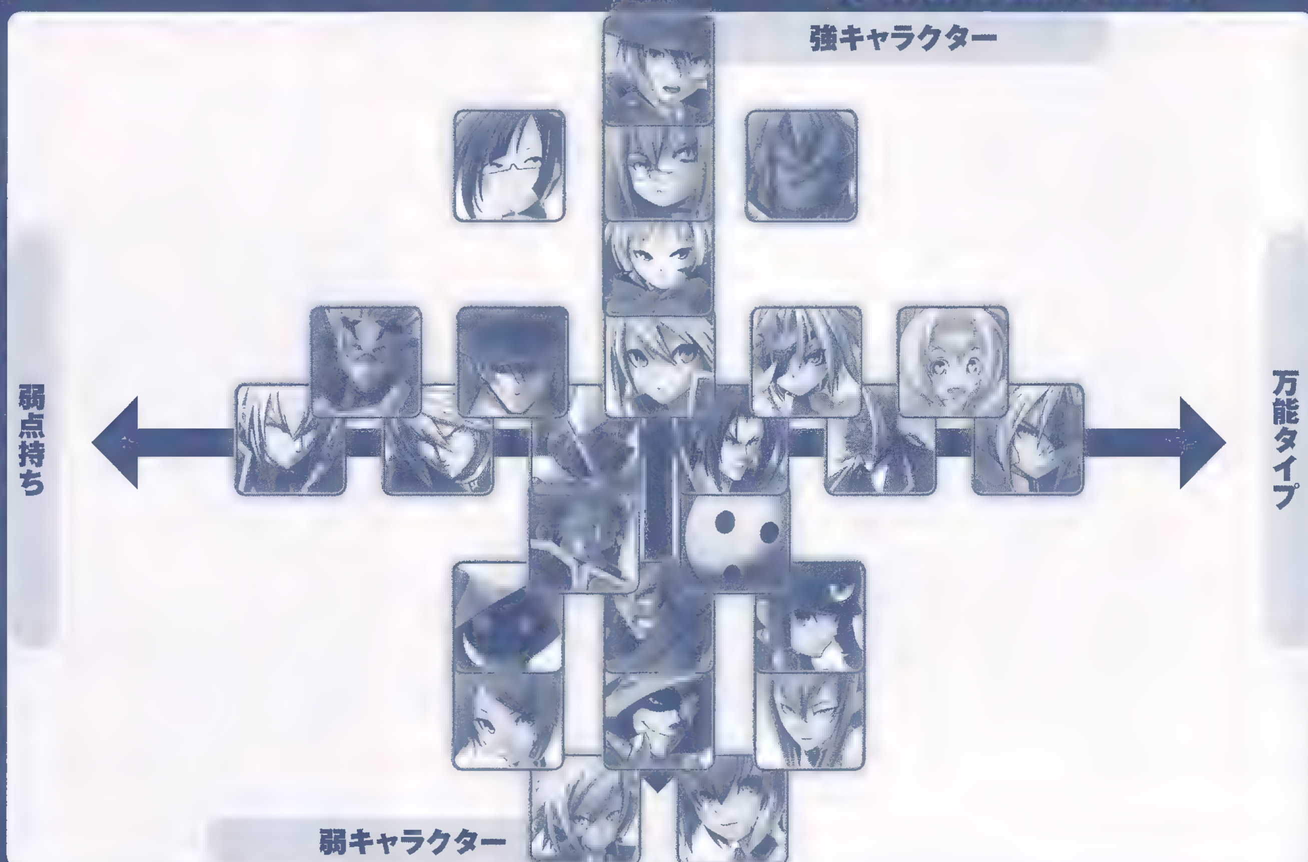
関西上級者の間ではココノエよりもカルルの方が高評価。



意外なバラつきを見せる中堅。地域色が出ている箇所も面白い。

西日本プレイヤー	
プレイヤーネーム	主な実績
辻川	あーくれぼ2013ベスト8
どぐら	EVO2014準優勝
N男	あーくれぼ2013準優勝
ガリレオ	EVO2014優勝

西日本キャラクターランク分布表（※アルカディア編集部調べ）



東日本プレイヤーコメント

ミツルギ：上位のキャラは東と同じだけど、中堅以下のキャラに対戦機会の差が出ているように見受けられますね。

南：上のキャラはほとんど東と同じなんですが、上のキャラより真ん中以下のキャラで評価が違ってきているトコが面白いですね。

コナン：中堅層で若干差異はありそうですが、大体東も一緒だと思います。

テツヲ：キャラの偏りは東西で差があれど、ランクはパッと見同じような感覚なのかなって思いました。

西日本プレイヤーコメント

辻川：**レイチェルは孤高のキャラでした。**

どぐら：現状こんなものかなあと。理解度が上がればもっと変わるかもしれません。

N男：**レイチェル可愛い(上級者ランクです)。**

ガリレオ：頑張ってみましたが、キャラの強さってよくわかんないですね(笑)。

『BBCP』補足　8月30日開催の"あーくれぼ2014"全国決勝大会が終了したら、いよいよ新バージョンへの期待が高まっていく頃合い。『Ver.1.11』を最後まで遊びつくし、新バージョンでも盛り上がっていこう!

強者に聞け! ガリレオ編

日米の大規模大会を制し、名実ともに世界チャンプとなったガリレオ氏。強さの秘けつとは?

『BBCP』の覇者、「ガリレオ」

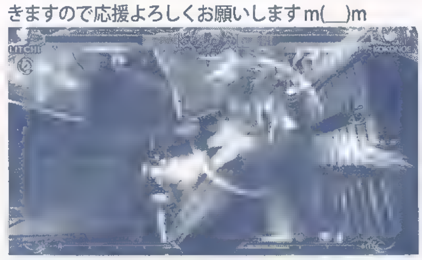


Profile

身長	169.8cm	血液型	[illegible]
体重	64kg	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

「ガリレオ」氏ミニインタビュー

── メインキャラとゲーム内段位を教えてください。
メインキャラはライチ。段位は17段です。
── ゲームセンターはどれくらい通っていますか?
普段から週4～5程度は通っています。『BBCP』はライチが楽しすぎて、ずっと高モチベを維持しています。
── 対戦内容で、ここはほかの人に負けないといった点はありますか?
明確な具体点は実は無いんですよね。ほかの人ができることをやって弱点を無くすように練習しているので、そこが個性かもしれません。もし強いて挙げるとしたら勝負強さでしょうか。具体的にコレといった部分は難しいんですけど、最後に立っているのは自分ってトコロはあるかもしれません。
── 練習などでなにか特別なことはしていますか?
家でのトレモはかなりやってます。ライチはセットプレイの幅がかなり広いので、キャラ別も含めてかなり細かいとこまで煮詰めていますよ。アーケードでは、⬅+B→ダッシュ→一気通貫→A派生のコンボ練習もやります。つなぎのタイミングがシビアなので、できるだけ練習して操作を確かめてから対戦に臨めるようにはしていますね。
── 大会で結果を出すための秘けつはありますか?
自信を持って大会に臨めるようにすることですね。ゲーム内だけで自信を持てるのは各地域のピラミッドの頂点にいる人だけで、それ以外の人が自信を持つには、ほかの人がやっていない点で頑張る必要があります。僕の走り込みは有名になってたりしますが、「ゲーム外でここまでやってる奴はいないだろ」っていう謎の自信が大事です(笑)。
── 新バージョンが発表されていますが、今後も最前線でプレイしていきますか?
そうですね。今いい感じで結果も残せてノッていると思うんで、今後も最前線でプレイしていきたいです。
── 最後に一言コメントをお願いします。
これからも格闘ゲームに対してベストを尽くしていきますので応援よろしくお願いします m(__)m

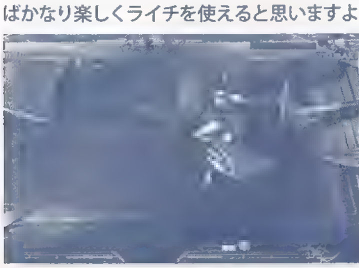


難易度の高いコンボレシピも多く持つライチ。あらゆる面の精度は、ガリレオ氏の強い精神力で支えているようだ。

「ガリレオ」氏に聞く ライチ基本理念&新Ver.展望

棒の飛ばし方論

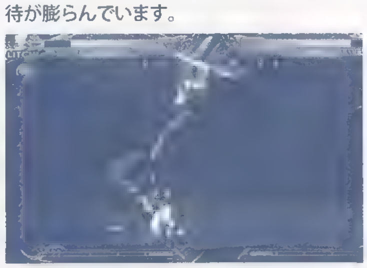
ライチの立ち回りでは、相手キャラごとの棒の飛ばし方と棒を飛ばす間合いに気を使っています。ライチは攻めるのも強いけど、飛び道具を使って守るのが一番安定するんですよ。基本的には、飛び道具で誘って本体で落とす、もしくは本体で誘って飛び道具で落とす、のどちらかです。例えば近接キャラに対しては、棒の横飛ばしで足を止めたり飛ばしたりして、そこをライチが狩る。逆にライチの攻撃を止めにくいキャラには、空中ダッシュCなどで本体が先行し、棒をフォローに使うといった形です。ちょっと難しいんですが、これができればかなり楽しくライチを使えると思いますよ。



ライチは割と難しめのキャラなので、使いこなすにはある程度覚悟が必要かもしれないとのことだ。

これまでの結果と新Ver.のライチ

"あーくれぼ2013"と"EVO2014"の二つの大会で優勝できて、今は"あーくれぼ2014"も控えてるんですが、実は現行バージョンはやり切った感があります。僕はずっとライチが最強キャラだって主張してきましたが、"ひろゆき杯"ではコイケさんのライチが二位になったりと結果も出ていて、かなり思い入れの深いバージョンになりました。新バージョンはロケテを触った感じだと、ライチにはかなり踏み込んだ調整が入りそうですね。棒飛ばしは運用方法が変わるレベルの変更がくわえられているので、まったく新しいことをやれそうという点でかなり期待が膨らんでいます。



オーバードライブは能力を鑑みてキャラごとにゲージの溜まる速度が変われば面白そうとのこと。

「ガリレオ」氏 Ver.2.0 キャラクター期待度ランキング

大

- S: セリカ Λ-No.11- ν-No13- ライチ
- A: 特殊ゲージ持ちキャラ全般
- B: そのほかのキャラクター

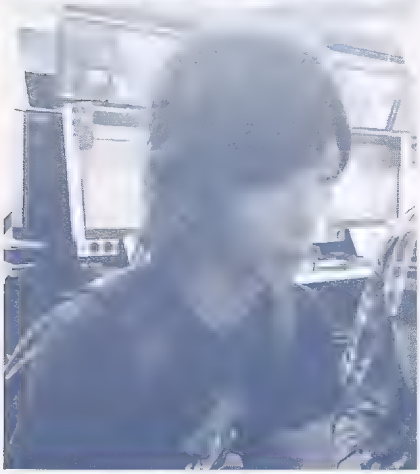
セリカは簡単で強ければ新たなプレイヤーも参入しやすく、その役目を担えることに期待。ライチは大幅なイメージチェンジが予想されるのでSランクに。特殊ゲージを持ちのキャラたちは、ドライブ能力が適切に運用できるかどうかの部分で注目しているとのことだ。

プレイヤーから一言 『BBCP』はかなり盛り上がったので、新バージョンでもプレイヤー全体で盛り上げていければと思っています。プレイヤー主催の大会ももっと開催していけるようになればいいですね。(ガリレオ氏)

強者に聞け! どぐら編

ゲームの腕とタレント性で人気上昇中のどぐら氏。彼が抱える"週8日"という矛盾とは……。

EVO2014準覇者、「どぐら」



Profile

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

「どぐら」選手ミニインタビュー

── メインキャラとゲーム内段位を教えてください。
メインはアズラエルで、段位は17段です。

── ゲームセンターはどれくらい通っていますか？
"あーくれぼ"決勝大会前なので週8です（笑）。普段からも週5～6は通っていますよ。

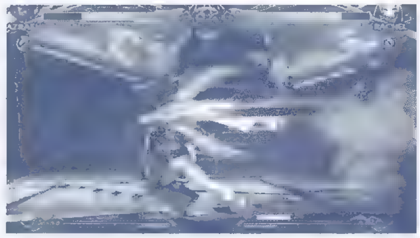
── 対戦内容で、ここはほかの人に負けないといった点はありますか？
一人の相手と長時間ガチったら、大体勝ち越せるんじゃないかなと思いますね。長期戦が割と得意です。あとは個別の対戦内容でなら、ここ一番といった勝負どころでの読みには自信があります。

── 練習などでなにか特別なことはしていますか？
トレーニングモードが好きなので、家でガチャガチャやってることが多いです。結構基礎的なコンボでも、繰り返し反復練習することでミスが無くなるようにしています。これもうミスること無いんじゃないのってレシピも反復してるので、その分対戦中でもコンボミスは少ないと思いますね。

── 大会で結果を出すための秘けつはありますか？
割り切ることかなと思います。「今回の大会は絶対に勝ちたい、負けられない」って気負い方をしてるプレイヤーもいるんですけど、それで優勝がついてきたプレイヤーは全体の1%もいないんじゃないかと。大会は運もあるし、気負わないことの方が大事だと思いますね。実際そういうプレイヤーの方がよっぽど勝ってる気がします。負けた時のショック軽減という意味でも大事です（笑）。

── 新バージョンが発表されていますが、今後も最前線でプレイしていきますか？
プレイしていきたいな、とは思っています。もしかしたら今よりは勝てなくなったりして、最前線って言葉に値するほどの実力ではなくなるかもしれないんですけど、理想としてはこれからも頑張っていきたいですね。

── 最後に一言お願いします。
みんなゲーセン行こうぜ!!



高いコンボ完走率と、レシピ選択の正確さも併せ持つどぐら氏。家庭用での研究や練習は大好物のようだ。

「どぐら」氏に聞く アズラエル基本理念&新Ver.展望

アズラエルの二つの要素

基本的にアズラエルの立ち回りのすべての目的は、近づくために何をするかと、近づいてから何をするかの二つに大別できます。近づくために何をするかの部分は、相手キャラ別に接近方法を用意して、その方法が阻まれるようだったら時には待つっていうのを使い分けてチョイスするのが簡単だと思いますね。近づいてからは、相手に無敵技が無ければジャンプキャンセルなどを使った継続性の高い攻めがメイン。無敵技を持っている場合は、割り込まれるのを覚悟の上でいきなり崩しを仕掛けるのを意識してます。一番簡単にアズラエルを使うには、この考え方じゃないかなと思っていますね。



立ち回りの強いキャラに逃げられると後が厳しいので、崩しよりも逃がさない攻めを展開する

新バージョンへの期待

旧作の『ブレイブルー』では毎回アラクネに辞めさせられたっていう苦い経験があるので『BBCP Ver.1.0』シリーズは始めて本当に面白かったし、ゲームとアズラエルには感謝しています。個人的にはもうちょっと『Ver1.11』を遊ばせて貰ってもよかったなって思っているぐらいです（笑）。新バージョンは『BBCP2』と言っても差し支えないほどのバージョンだと感じていているので、『Ver.1.0』シリーズに負けない楽しいゲームになってくれるとうれしいですね。システムを抜本的に見直す部分も見られたんですが、できればロケテでのユーザーの意見を多く参考に取り入れてほしいなと思ってます。



ロケテでの感触ではダウン調整が目立ったので、これからの進化に期待しているとのこと。

「どぐら」氏 『Ver.2.0』キャラクター期待度ランキング

キャラクター	ランク
テイガー	特別枠
セリカ Λ-No.11-	S
アズラエル ハザマ ジン	A
ココノエ ライチ カルル	B
そのほかのキャラクター	C

（期待度：大）

やっぱり新キャラのセリカとΛには注目。Λはνとどう差別化されるかも楽しみとのこと。Aランクキャラは使用感を知っている分、『Ver.2.0』での変化に期待。特別枠のテイガーは、新システムのガード中のオーバードライブとの相性に期待せざるを得ないようだ。

プレイヤーから一言 今後は"ひろゆき杯"のような家庭用でのネット対戦大会が多くなってくる気がして楽しみではあるけど、たまにはオフラインでの大きい3on3や5on5の大会もあるとうれしいかなと思います。（どぐら氏）



NESiCAの最新作品情報をお届け!

ネシカドットネットクラ部

先日、『Ver.2.00』のロケテストが実施された『カオスコード』。ここでは『Ver.2.00』のテーマや新キャラクター情報をお届け! またNESiCAxLiveより配信予定の"あの"伝説のゲームたちの情報も一挙公開!

© F K Digital

CHAOS CODE -New Sign of Catastrophe-
■メーカー ：FK Digital
■ジャンル ：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2013年6月6日(稼働中)
■システム ：NESiCAxLive



『カオスコード Ver.2.00』のテーマとは?



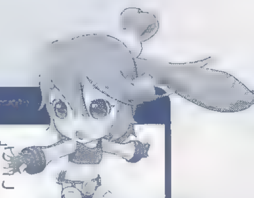
〈得意ジャンル：格ゲー〉
ラナンキュラス

『Ver.1.03』から『Ver.2.00』への大型バージョンアップ!

新キャラクターの二人に注目が集まるけど、みんなが気になる**対戦バランスの調整**も実施されているよ! 今回の大型バージョンアップでは**開発当時のコンセプト**をテーマに各キャラクターの調整が施されているみたい。

ロケテストが終わり、新バージョンの稼働が待ち遠しい『CHAOS CODE -New Sign of Catastrophe-』。『Ver.2.00』の一番のテーマは本作の開発時のコンセプトである「同じキャラクターでも異なる戦略が立てられるセレクトシステムを搭載」となっている。そのため今回の大型バージョンアップでは、キャラクターごとのバランス調整だけに終わらず、必殺技と追加必殺技が入れ替わっていたりと大幅な仕様変更が施されているキャラも少なからず存在している。また、バランス調整部分についても以前までのバージョンで猛威を振るっていた必殺技は下方修正されているが、あまり目立たなかった必殺技については魅力的な性能になるよう上方修正されている模様だ。新規プレイヤーのみならず従来からのプレイヤーも稼働後は一から戦術を模索してみても面白そうだ。

新たに追加された2キャラクター!!



〈得意ジャンル：スポーツ、格闘、アクション〉
松葉ぼたん

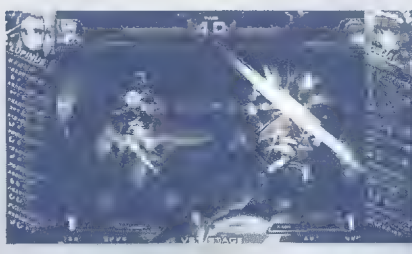
魅力的なニューカマーをチェック!

独特な世界観と個性的なキャラクターが魅力の『カオスコード』だけど、新たに追加された**ルピナス**と**レイ**も既存キャラクターに負けず劣らず魅力的に仕上がっているね! 稼働したらまず二人を触ってみたいなー。

ルピナスとレイの特徴

ルピナスは格闘ゲームにおけるいわゆるスピードキャラといわれるタイプのキャラクター。ただし従来のスピードキャラというと接近してから短いレンジで闘うといったスタイルが想像されるが、ルピナスは通常技、必殺技と長いリーチの攻撃を持っているため、素早い動きでかく乱しつつ中距離で戦うといったことも可能で、どの距離でも闘いやすく、初心者から上級者まで万人にオススメできるキャラクターとなっているぞ。また必殺技はほとんどがヒットすると、その後の状況がルピナスにとって有利な状況になるため、画面端に追いつめられるなど劣勢な場面でも一瞬で状況を打開することが可能となっているのだ。

一方、レイは万人にオススメできるルピナスと違い、テクニックキャラに仕上がっている。レイの最大の特徴であり、もっともクセがある必殺技である"まだまだいくぜぇ"は、構え状態に入ると解除するまではレバー入力が効かなくなり、ボタン操作のみで派生攻撃を出し、操作をする状態になる。派生のルートは多彩に用意されているため、相手を翻弄する能力に長けているが、その分プレイヤーが覚えることも多い。まずは派生の性能をしっかりと把握することから始める必要がありそうだ。





▲▶戦争で失った片腕が義肢化されているルピナス。戦闘スタイルにも影響しており、武装された義肢で攻撃する必殺技が数多く存在している。

◀▼外見から想像される通り、男らしい豪快なモーションが多いレイ。クセが強いため、練度が必要なキャラではあるが、扱えたときの爽快感は間違いなし!?





はみだせドットネットクラ部 アーケード版『カオスコード』オフィシャルサイトはコチラ(http://www.fkdigital.net/chaoscodenesica/)。稼働予定など今後の更新情報などはこちらで逃さずチェックしよう。

NESiCAxLive

Fight for the Future

不朽の名作格ゲーがついに配信決定！



NESiCA対応で対戦に熱くなれ！

『ハイパーストリートファイターⅡ』、『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』、『ストリートファイターZERO3』、『ヴァンパイアセイヴァー』の4タイトルがNESiCAxLiveで配信が決定したんだよ! **NESiCA対応**で**戦績の保存**や**プレイヤーポイントの保存**もできるようになるんだ!

〈得意ジャンル：格ゲー〉
ラナンキュラス

格闘ゲームの黎明期ともいえる90年代から2000年代、一時代を築き、現代に至るまでその血脈を連綿と続かせてきた不朽の名作たちが、なんとNESiCAxLiveより配信されることが決定した。配信を予定しているタイトルは『ハイパーストリートファイターⅡ』、『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』、『ストリートファイター ZERO3』、『ヴァンパイアセイヴァー』の4タイトル。どのタイトルも古いゲームとはいえ、いまだ根強い人気を誇り、基盤が稼働しているゲームセンターでは対戦で盛り上がっている光景が見られ、ゲームセンターやプレイヤー主催の大型大会が定期的に開催されている。今回、NESiCAxLiveより配信されるということで全国の多くのゲームセンターで気軽に遊べるようになるのは当時のプレイヤーだけでなく、現役のプレイヤーにとってもうれしいことだろう。

そしてNESiCA×Live配信で目玉となるのはやはりカードシステムの導入だ。NESiCAを使うことで戦績の保存、プレイヤーネームの表示、プレイヤーポイントの保存（ランキング）といったネットワーク要素が利用可能となっている。配信時期はまだ未定となっているが、ぜひ当時からやり込みを続けるプレイヤーにはNESiCAを使ってランキング上位を目指してほしい。



▲格ゲーゲームを巻き起こした『ストリートファイターⅡ』の総決算とも言える『ハイパーストリートファイターⅡ』。

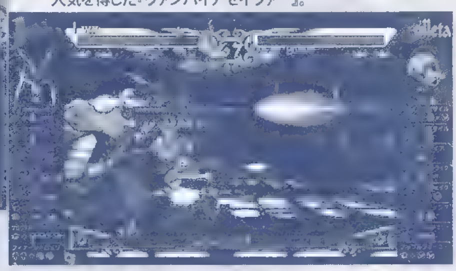
▼主人公の変更や斬新な新システムの導入などナンバリングがⅢに変わると共に革命を起こした『ストリートファイターⅢ』。





▲『ストリートファイターⅡ』シリーズとは違った流れを汲む『ストリートファイター ZERO』シリーズの三作目。

▼今までにないゲームシステムや個性的なキャラクターたちが人気を博した『ヴァンパイアセイヴァー』。



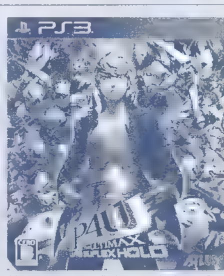
GAME

家庭用でも熱くなれ！　究極のペルソナ格ゲー最新作、好評発売中!!

http://p-atlus.jp/p4u2/

ATLUS ×

NESiCA×Liveにて配信、全国のゲームセンターで好評稼働中の『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』の家庭用が株式会社アトラスより好評発売中!!　アーケード、家庭用と好評を博した前作『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』からキャラクター、ストーリー、システムとすべての面でパワーアップ、圧倒的なボリュームでお送りする究極のペルソナ格ゲーをペルソナファンは見逃すな！



熱い闘いを予感させる家庭用パッケージデザイン。



家庭用から参戦する個性豊かなキャラクターたち。

■ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド
■対応機種：PlayStation®3
■希望小売価格：
通常版価格：6,980円（税別）
限定生産版価格：8,315円（税別）
■ジャンル：2D対戦格闘
■プレイ人数：1人〜2人
■開発：
アトラス&アークシステムワークス
■発売元：株式会社アトラス

□先着購入特典
「P4U2 DLC Set - 足立 透 Edition -」

はみだせドットネットクラ部　NESiCAキャラ達が登場する、NESiCA公式Twitter & facebookはこちら!
[Twitter]https://twitter.com/NESiCA_PR　[facebook]https://www.facebook.com/NESiCAPR



シリーズ最高傑作の呼び声高い作品がスマートフォンで登場！

■タイトル	：	THE KING OF FIGHTERS '98（ザ・キング・オブ・ファイターズ '98）
■[illegible]	：	配信中
■ジャンル	：	対戦格闘
■[illegible]	：	400 円（税込）
■[illegible]	：	App Store/Google Play

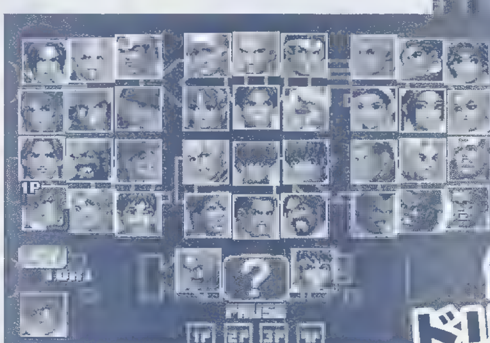
かつて、格闘ゲームファンの間では夏の代名詞的なタイトルといえば『KOF』だった。今夏、その『KOF』シリーズの人気作品がスマートフォンタイトルとして移植され、今年も熱い夏がやって来た !!

ゲームセンターの興奮を手のひらの上に再現！

20年の歴史をもつ対戦格闘ゲームの金字塔『THE KING OF FIGHTERS』シリーズ。その長い歴史の中にあって、とりわけファンの評価が高いのが、『THE KING OF FIGHTERS'98』である。シンプルながら奥深い駆け引きをもつこの作品が、今夏iOS、Android端末へと移植された。

この機会に、『KOF』シリーズのみならず、格闘ゲームの中でも一つの到達点といっていい『KOF'98』に改めて触れてみよう！





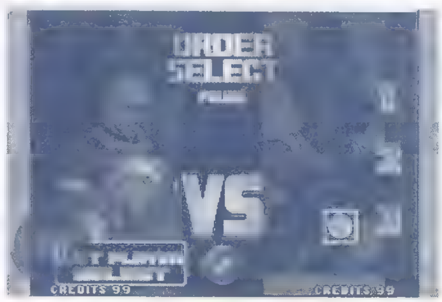
総勢 38 人の格闘家が激突！ドリームマッチは終わらない



アーケード版の再現に加え、追加要素もあり！

本作の各種グラフィックや技の性能、ゲームスピードはアーケード版と同様の仕上がり。『KOF』シリーズらしい、スピード感あふれる攻防が楽しめる。

また、アーケード版には存在しなかったさまざまな要素も追加。さまざまな条件が選択可能なトレーニングモードが追加されており、自由に練習ができるほか、ボス性能ののオメガ・ルガールが使用可能になっている。



キャラクター選択画面でルガールにカーソルを合わせ、EX版(裏キャラ)を選択すると、オメガ・ルガールが使用可能。ボス版と同じ技性能と体力を持つため、非常に強い。

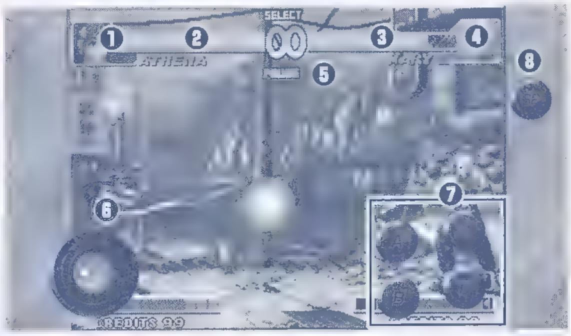
スマートフォン用に調整されたインターフェース

スマホ版とアーケード版の最大の違いはインターフェース。Android版でデフォルトの「タッチ」操作を選択した場合は、右の図ように画面上に仮想ボタンが表示され、これらをタッチすることでキャラクターを操作できる



Android版ではインターフェースは五種類の中から選択可能となっている

●タッチ操作選択時の各種インターフェース



▼タッチ操作選択（デフォルト）時には、体力ゲージやキャラアイコンが特殊ボタンになる。

❶1P側の操作キャラアイコン。タッチするとABC同時押しの動作をとる。／❷1P側の体力ゲージ。タッチすると超必殺技が発動。／❸2P側の体力ゲージ。タッチすると❷とは別の超必殺技が発動。／❹2P側の操作キャラアイコン。タッチすると挑発動作をとる。／❺ポーズボタン。ゲームの中断やメニューの呼び出しなどができる。❻方向キー（レバー）。／❼各種攻撃ボタン。❽SPボタン（簡易必殺技ボタン）。

キー配置、ボタン配置は自由自在！

この20年間、『KOF』プレイヤーを悩ませてきた一つの問題がある。それは、「地域によってゲームセンターのボタン配置が違う」ということ。本作は、デフォルトではいわゆる「BOX配置（関東配置）」になっているものの、ボタンの大きさや配置、透明度が細かく設定できるようになっている。設定によっては、AB、CDの同時押しボタンの配置も可能だ。自分のプレイスタイルや、使用端末の特徴に合わせて調整してみよう！

●関西配置



●家庭用 NEOGEO 風



●NEOGEO CD 風



SP ボタンで必殺技をラクラク入力！

本作には、アーケード版には存在しないSPボタンという特殊なボタンが存在する。このボタンは「キーを一定の方向に入れながら押すだけで必殺技コマンドを入力してくれる」という優れモノ。細かい操作が苦手な人や、スマホのタッチ操作に慣れていない人でもガンガン必殺技を繰り出せるのだ。



SPボタンは「押した瞬間に、対応した必殺技が出る」のではなく、「押すと必殺技のコマンド入力が開始される」という仕様。キー入力と組み合わせればSPボタンに登録されていない技を出せる。リョウなら➡>⬅>ニュートラル>SP（虎煌拳）で覇王翔吼拳だ。

Bluetooth 通信で白熱の対戦が実現！

本作をインストールした端末同士をBluetoothでつなげば、対人戦で遊ぶことも可能だ。

右の写真は、実際にエンターブレイン社内で対戦してみたところの様子。操作性の違いに戸惑いつつも、プレイフィールは予想以上に快適で、対戦に参加した一同は大いに盛り上がった。



スマホ同士だけではなく、スマホ⇔タブレットの間での通信対戦も可能だ。

【はみだしコラム】アルカディア編集で考えてみた

スマホ版の有力キャラはコイツだ!?

編集部内で対戦している最中に、「スマホ版の操作性を生かせるキャラはだれか!?」という疑問が浮上した。「アーケード版ほど精密な操作ができない代わりにSPボタンが存在する」という条件を考慮するに、「1ボタンで出せる強力なけん制・対空技」や「強力な飛び道具」を持つキャラが有利そうである。（オメガ・ルガールを除けば）リョウ（裏版）、チャン、ちづるなどが強キャラ候補になりそうだ。



注目 ニコニコ生放送番組『月刊ファミ通 feat.』内コーナー「ゲーセン REMIX」にて『KOF』特集を放送！　さらに YouTube で番組未放送の試合も公開！

月刊ファミ通 feat.
ゲッカンファミツウフィート
ゲーセン RE:MIX

ファミ通 feat. 公式サイト：http://www.famitsu.com/matome/ft/
アルカディアチャンネル：
https://www.youtube.com/channel/UCRQuzealBFeQbAhWwTKayOA

ファミ通グループによる月一生放送番組「月刊ファミ通feat.」のアーケードコーナー「ゲーセンRE:MIX」の8月号にて、番組MCを務めるKOF大好き声優の市来光弘さんが、歴代KOFシリーズ対戦企画「市劇Ver.1.1」に参戦！　放送は既に終了しているが、タイムシフトでの視聴は可能。また、ゲストプレイヤー「づね」氏と市来さんによる番組未収録試合も、YouTubeのアルカディアチャンネルにて公開中だ。「ゲーセンRE:MIX」も、のちほどこのチャンネルにアップされるので、ぜひチェックしてほしい。



『THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX』では、さまざまな大会にも出場する市来さん。未収録映像のガチっぷりは必見です！

アルカディア編集部が贈るムック発売予定!!

「STREET FIGHTER」必携!! 『ウルIV』ムック、9月4日発売!



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.107

「ULTRA STREET FIGHTER IV 新生の書」



稼働より全国の対戦格闘ゲームシーンを席巻、先日コンシューマ版も発売された『ULTRA STREET FIGHTER IV』の対戦攻略ムック「ULTRA STREET FIGHTER IV 新生の書」が9月4日発売！

『STREET FIGHTER』シリーズ最大となる全44キャラクターの技解説や情報、フレームなど詳細なデータにくわえ、アルカディア格闘ゲーム攻略班による対人戦に役立つ攻略情報満載でお届けします！

2014年9月4日発売予定!

定価 1,990円(税込)

「戦国大戦界」による スペシャルファンムック第七弾!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.106



戦国大戦界 大祭 第七陣

大人気シリーズ第七弾が好評発売中！　特別付録は「ニンジャスレイヤー」より【EX】初芽。『戦国大戦』ファン必見の内容を見逃すな！



好評発売中!

価格 1,680円(税込)

すべての格闘ゲーマーに贈る 対戦格闘ゲーム専門誌

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.105



ARCADIA 対戦格闘ゲームREMIX

『ウルIV』、『BBCP』、『GGXrd』、『P4U2』、『電撃FC』、etc……。現在全国のゲームセンターで稼働しているアーケード格闘ゲーム情報満載のウルトラなムックが好評発売中！

攻略情報は、大会レポートや開発者インタビュー、プロゲーマー"ウメハラ"氏のコラムなど読み物も充実の内容でお届け！

格闘ゲーマー必携の一冊だ！

好評発売中!

定価 1,287円(+税)

※記載している内容や画像はすべて予定です。実際の製品と異なる場合があります。

株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
☎0570-060-555（ナビダイヤル）

エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten（エビテン）
http://ebten.jp/eb-store/

カスタマーサポート
☎0570-060-555（土日祝祭日を除く 12:00～17:00）
E-mail : support@ml.enterbrain.co.jp

いつでも！どこからでも！ エビテンでお買い物!!

携帯電話でQRコードを読み取って即アクセス!

Geek編集長 サンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第54回

攻略本「ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ 新生の書」9月4日発売。

『ウルⅣ』の攻略本が間もなく発売!

8月7日にPS3版、Xbox360版が発売され、アーケード版含め3プラットフォームそろい踏みとなったカプコンの対戦格闘ゲーム『ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ』。

アーケード版もコンシューマ版準拠のアップデートが成され、賞金制全国大会『·秋千撃杯』の予選が終わり、10月11日開催予定の決勝大会待ちといった、油の乗り切った状況ですね。

皆様のやり込みは、順調に進んでいるでしょうか?

ここで宣伝を。本誌の発売からすぐ後の9月4日に弊誌編集による本作の攻略本、「ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ 新生の書」が発売になります。

今作から参戦となる新キャラクター5名を含む、全44キャラの「当たり判定」付き技表・技解説はもちろん、対戦攻略、対キャラクター攻略なども解説。

全技リストでは発生や硬化といった攻略に必要なフレームデータを詳細に掲載。新システムを含むシステム解説では、実戦的な使用例も紹介します。

今回も『ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ』プレイヤーなら見逃せない、当たり判定が可視化された写真、いわゆるコリジョンの掲載がありますので、ぜひお手に取ってご確認ください。

抽選にはなりますが、特別称号として「レバー入れ大ピンチ」が付録になっています。

1999年に休刊となった「ゲーメスト」誌の誤植ネタですね……。

400字詰め原稿用紙は20文字×20行ですが、ゲーメスト本誌は13字詰めだったので、ワープロを使えない人は13文字目に線を引いて字詰め原稿を書いていました。

当時は原稿用紙に原稿を書き、別の人が写真植字化していたので、この作業工程に起因した誤植がよく発生していました。「レバー入れ大パンチ」が何を意味するのか、写真植字担当者は皆目分からなかったことでしょう。「大パンチ」という文字列を目の当たりにして「大ピンチ」に見えても、だれが責められましょうか。それを見逃した校正者、編集者が悪いんですけどね。

今回は、電子書籍版もBOOK☆WALKERをはじめとする各電子書店で同時配信予定、いわゆるサイマル出版というやつです。

AB判(いつものムックのサイズ)の紙版をそのまま電子化したものですので、スマートフォンでは読みづらく、iPad Airなどの高解像度のタブレットでないと厳しいかと思いますが、環境をお持ちの方で、電子書籍版の方が好都合という方はご利用ください。

紙版はA4変形判(210mm×260mm)、256ページの大きく重い本ですので、タブレットの方が軽くはなるでしょう。

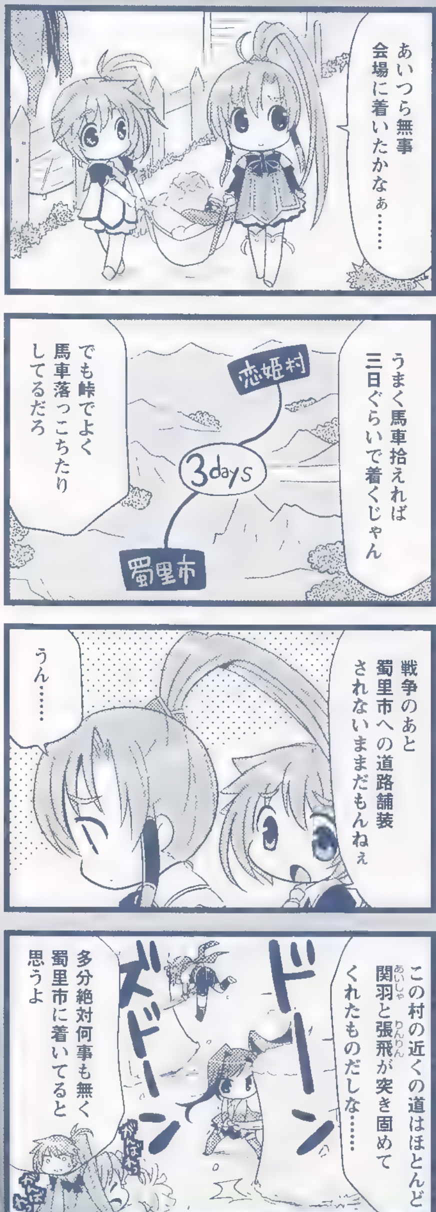
杉田 哲朗
会社でお盆休み満喫中の、本誌編集長。「カレンダー通り」という言葉が嫌い。

「恋姫☆ようちえん」の幸宮先生による三国志ロードムービー

父をたずねて三国志横断 恋姫†三姉妹

前回のあらすじ……三姉妹はとーちゃん探しの資金集めのため、野宿して腕試し選手権へ!!

そのころの恋姫村



曹家のお嬢様



慧眼



幸宮チノ

幸宮チノ先生からのおたより

「RPGの彼女」もどうぞよろしくおねがいします!

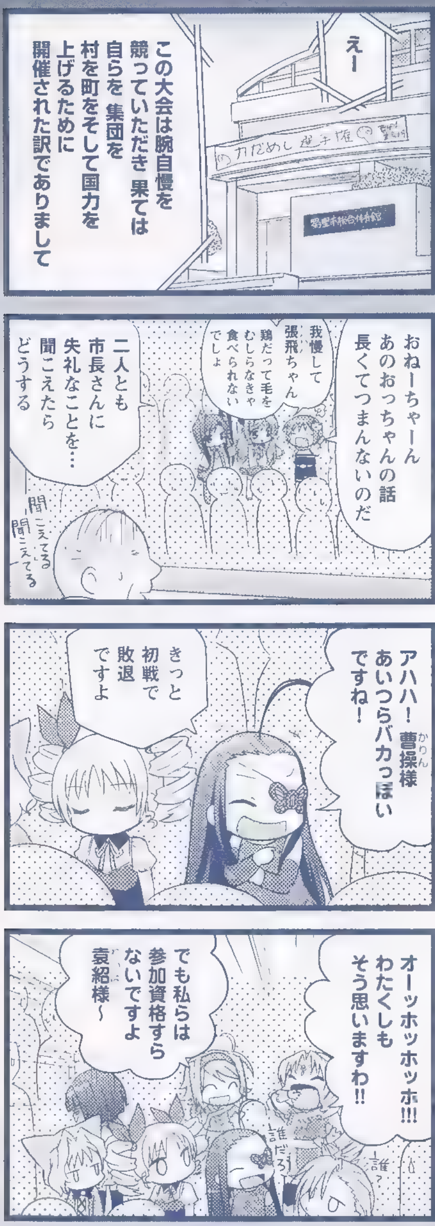
組み合わせ



陳宮と呂布



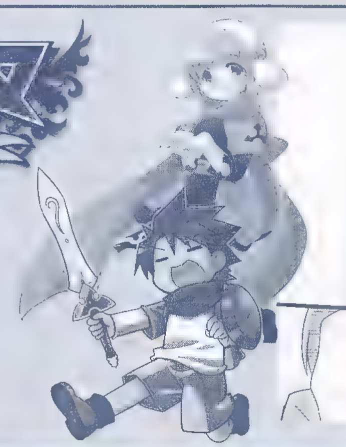
開会式

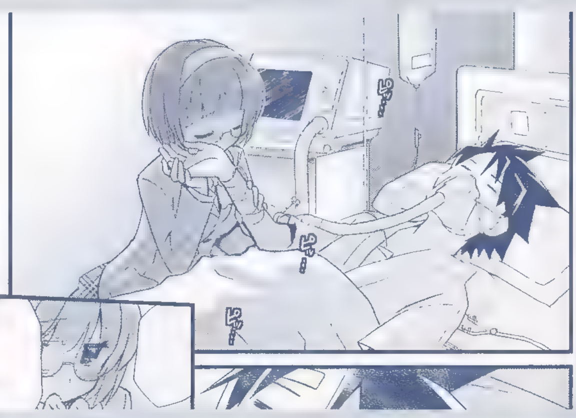


RPGの人々 ハロー!!クソゲーワールド

『RPG』シリーズ新作が10月より ComicWalkerにて連載開始!!

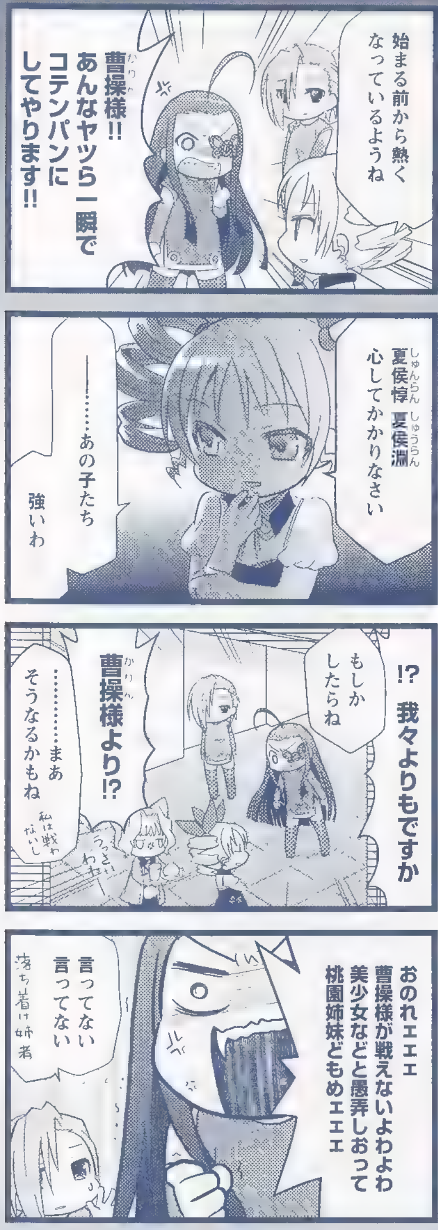
幸宮チノ先生のweb連載シリーズである「RPGの人々」の新シリーズがついに10月から連載開始！　その名は「RPGの彼女」。勇者くんと魔女ちゃんの異世界ラブストーリーを中心に、ついに現実世界との謎も解き明かされる！　意表をついた超伏線回収に注目だ!!



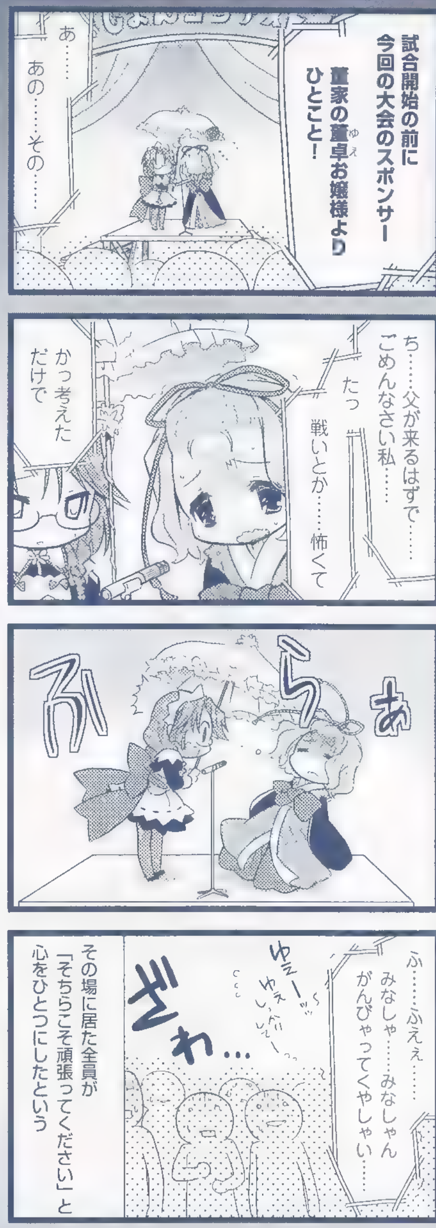


▲新連載第一回のひとコマ。ComicWalkerはhttp://comic-walker.com/でチェック!!

ヘイト稼ぎ



お嬢様は繊細



試合開…始?



GAME

あの"なんでもあり"な運動会が24年の時を経てPS3で復活!!

http://kuniokun.jp/daiundoukai/



1990年にファミコンで発売され、人気を博した『ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会』がアークシステムワークスより2014年冬発売決定！

当時のテイストを残しつつ、グラフィックや演出の大幅なリファイン、オンライン対戦に対応、ゲームバランスの調整、新チームの参戦などなどあらゆる面でパワーアップ！ 当時の仲間と遊ぶのも良し、まだ見ぬ全国の相手と対戦するも良し、新たな大運動会を遊び尽くそう！





一人でもじっくりと遊べるストーリーモードを実装。



当時の記憶が蘇る!? キャラクターのドットはほぼそのままに美しくリファインされたゲーム画面！



ダウンタウン熱血行進曲

- 発売日：2014年冬発売予定
- 対応機種：PlayStation 3
- 価格：5,184円(税込)
- ジャンル：はちゃめちゃスポーツアクション
- プレイ人数：1～4人
- オンライン対戦時：2～4人

因縁の桃園家vs曹家の戦いはさらにヒートアップ……!?

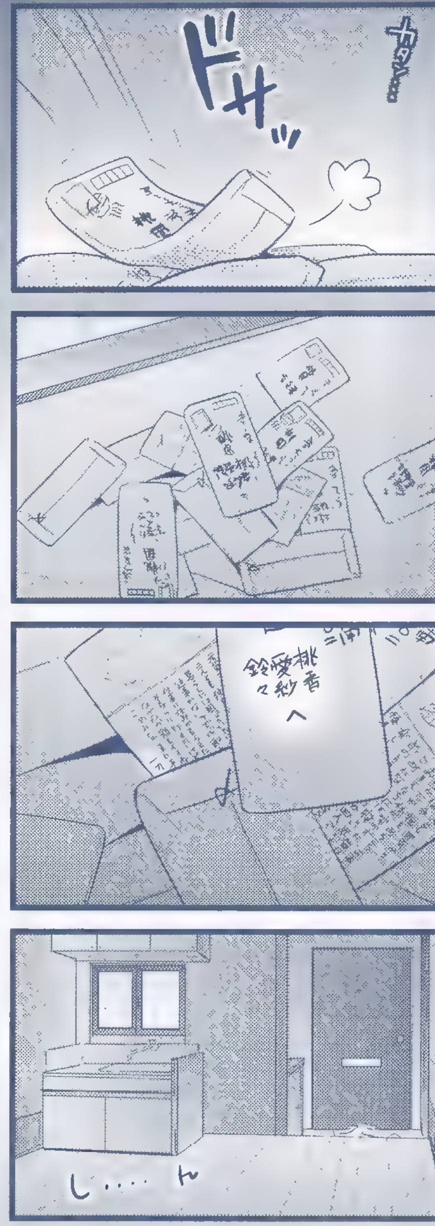
しれっと



そうとわかれば



強者



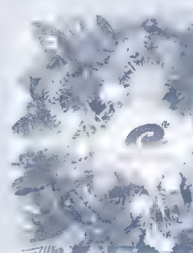
GOODS

ファン待望!! Ryu☆6thアルバムが9月にリリース決定!!

「KONAMI BEMANI series」にてトップクリエイターとして活躍するRyu☆氏の6thアルバムが9月にリリース決定!! 最新書き下ろし曲をはじめ、高難度用別名義である「雷龍」名義の超ハイテンション楽曲、有名人気楽曲のロングヴァージョンなど、洗練された最新サウンドでファンを魅了するダンスミュージックのまさに決定盤といえる内容となっている。また数量限定特典としてオリジナル携帯ストラップ、オリジナルステッカーを封入予定となっており、気になる方は早めのチェックをオススメするぞ。

-Ryu☆氏 Profile-

KONAMI『beatmania IIDX』でのデビュー以来、快進撃を続けるダンストラッククリエイター。キャッチーなメロディを特徴とした、ダンス系楽曲制作を得意とし、ゲーム内楽曲、リリースするアルバム、すべてが大ヒット!! また、自身のアルバムリリースパーティーを2012年1月(Rainbow☆Rainbow)、2014年1月(青龍)と過去2回、Zepp TOKYOにて開催し、どちらも超満員約2,500人を動員し大成功を収めている。



※画像はイメージになります。

■Ryu☆6thアルバム 「We're so Happy」
■発売日：2014年9月17日（水）
■定価：2000円＋税

■収録予定曲
・We're so Happy(Extended Mix)
Ryu☆ [jubeat plus / jubeat saucer]
・ra'am(Extended Mix)
雷龍 [beatmaniaIIDX 21 SPADA]
・Honey Party(Extended Mix)
Ryu☆ [REFLEC BEAT colette]
・[illegible]ke+it!
Ryu☆ [REFLEC BEAT colette]
など最新書下ろし曲を含む、全15曲収録予定!!

ハイスコア全国集計

トライアングルサービス

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

2014年6月16日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade		4,550,000	UMC(275)	ALL フェーズ4 2本先取 ドロー×2 ver1.06	個人申請 ゲームニュートン大山店(東京)
GuiltyGear Xrd SIGN	ヴェノム	2,534,100	そうかP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	カイ	2,596,100	そうかP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	ソル	3,160,600	そうかだP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	ファウスト	2,852,500	そうかP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	ベッドマン	2,548,600	そうかやP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	メイ	3,168,000	グレートそうか	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
P4U2 Ver.1.11	スコアアタック・EASY	16,292,300	連打男	ALL 鳴上	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	88,868,017	KTN-HOM	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	91,421,358	バレンヌ帝国皇帝AKF	ALL 残×6 ボム×0	個人申請 新宿スポーツランド本館(東京)
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	88,708,747	TEN	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	アーケード・ケイ・カスタマイズあり	94,445,170	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL一乗寺店(京都)
	アーケード・マリア・カスタマイズなし	86,748,436	TEN	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	オリジナル・アレックス・カスタマイズなし	55,373,159	KTN-HOM	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・マリア・カスタマイズなし	46,416,746	鳥貴族	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
デッドストームパイレーツ SPECIAL EDITION		18,195,780	MAI_Revive	ALL 2P側 残りライフ10%以下	個人申請 プラザカプコン直方店(東京)
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅱ	6,910,553,510	CAT＠OOD(大出ねこ)	ALL カウント43:57:51	デイトナⅢ(埼玉)
	BOOST・TYPE-Z	6,807,889,840	CAT＠OOD(大出ねこ)	ALL カウント47:45:00	デイトナⅢ(埼玉)
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅰ	96,239,210	GFA2-ISO	ALL ノーミス ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-Ⅱ	11,619,480,018,180	セルディア(SEL)	ALL	個人申請 ディノスパーク札幌中央(北海道)
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	外伝Wゾーン	226,223,400	STT㊙	ALL P-S-W ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	セカンドKゾーン	209,068,400	ねこび	ALL ルートC-F-K	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	ネクストIゾーン	168,180,850	KU＠AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	個人申請 Hey(東京)
	フォーミュラVゾーン	209,800,600	KU＠AKIBA	ALL O-R-V ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
怒首領蜂最大往生	タイプB・エキスパート・陰蜂	1,968,414,228,525	roki＠光ちゃんペロペロ(^ω^)	5-陰 オートボムON	個人申請 タイトーステーション天神(福岡)
怒首領蜂大往生	タイプB	2,117,676,760	fufufu	ALL 残2 B2 B-EX	個人申請 立川ゲームオスロー第5店(東京)
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・パワー	1,734,885,831,249	ありがとうございました。TAB-T.N	点滅ALL	個人申請 ゲームエース南八幡(千葉)
北斗の拳	ジャギ	17,000,900	hamami	ALL 同付	Game in えびせん(東京)
グレート魔法大作戦	カルテ	99,634,280	ACR	ALL お宝108/108	個人申請 立川ゲームオスロー第5店(東京)
ケツイ 絆地獄たち	タイプA・裏2周	583,614,753	SPS＠2ミス	2周ALL 残6 ボム0 1周2.85億	マットマウス鹿島田新川崎店(神奈川)
	タイプB・通常モード	475,802,942	SPS＠こちらも2ミス	2周ALL 残6 ボム0 1周2.71億	マットマウス鹿島田新川崎店(神奈川)
ターボフォース	旧Ver.	1,970,700	まつお	3-4	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
パイプドリーム	Aコース	4,110,090	KLT	ALL 連付	Game in えびせん(東京)
ファイナルファイト	ガイ連なし	5,082,340	AWA	ALL	デイトナⅢ(埼玉)
マクロスⅡ	エキスパート	4,693,190	こいずみ	ALL エキスパート 連付	Game in えびせん(東京)
ラストデュエル		823,450	hamam ！	2周ALL 連付 残×9	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
わくわく7	アリーナ	48,000,500	ジャスティスメン	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)

■お詫び　編集部の機材の不調により、5月申請分のスコアが一部正常に受領できていませんでした。以下に掲載するものが、当該のスコアです。関係者の皆様にお詫びいたします。

Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅱ	6,670,325,120	CAT＠OOD(大出ねこ)	ALL カウント43:15:00	デイトナⅢ (埼玉)
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Z	6,756,565,530	CAT＠OOD(大出ねこ)	ALL カウント47:27:51	デイトナⅢ (埼玉)
ファイナルファイト	ガイ連なし	5,048,860	AWA	ALL	デイトナⅢ (埼玉)
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅰ	6,919,604,810	Amp-Dep	ALL	メディアパーク リブロス高槻店 (大阪)
GuiltyGear Xrd SIGN	ソル	2,851,000	そ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店 (大阪)
GuiltyGear Xrd SIGN	ポチョムキン	2,969,000	う	ALL	メディアパーク リブロス高槻店 (大阪)
GuiltyGear Xrd SIGN	チップ	2,608,500	か	ALL	メディアパーク リブロス高槻店 (大阪)
GuiltyGear Xrd SIGN	ベッドマン	2,525,100	だ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店 (大阪)
ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII CLIMAX		8,161,450	P	ALL ケンスウ・カラテ・大門	メディアパーク リブロス高槻店 (大阪)
カラドリウスAC	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	87,915,656	TEN	ALL	メディアパーク リブロス高槻店 (大阪)
カラドリウスAC	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズなし	47,640,195	Amp氏に感謝	ALL	メディアパーク リブロス高槻店 (大阪)
カラドリウスAC	オリジナル・マリア・カスタマイズなし	45,571,049	Amp-Dep	ALL	メディアパーク リブロス高槻店 (大阪)
デススマイルズメガブラックレーベル	フォレット	11,516,961,376	SPE	ALL	マットマウス鹿島田新川崎店 (神奈川)
デススマイルズメガブラックレーベル	サキュラ	13,305,815,244	0	ALL	マットマウス鹿島田新川崎店 (神奈川)
デススマイルズ	フォレット・峡谷有り	663,465,496	太蓌＠最大の敵はギャラリー２人	ALL	マットマウス鹿島田新川崎店 (神奈川)
ケツイ 絆地獄たち	タイプA　通常2周	507,780,433	SPS	表2周ALL	マットマウス鹿島田新川崎店 (神奈川)
デススマイルズメガブラックレーベル	サキュラ	13,363,059,387	0	ALL	マットマウス鹿島田新川崎店 (神奈川)

次号の集計

●締切について：2014年7月分の集計では2014年9月21日までに出たスコア（9月24日消印有効）、10月分は10月19日までに出たスコア（10月22日消印有効）を対象とします。
●申請ついて：「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

2014年7月21日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
GuiltyGear Xrd SIGN	アクセル	2,541,000	そうかP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	カイ	2,621,000	そうかP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	スレイヤー	3,035,500	そうかP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	チップ	3,220,000	そうかP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ミリア	2,235,000	そうかP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
P4U2 Ver.1.11	スコアアタック・EASY	17,157,440	そうかP	ALL 鳴上	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズあり	94,383,980	AFO	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	91,704,759	バレンヌ帝国皇帝AKF	ALL 残×6 ボム×0	個人申請 新宿スポーツランド本館（東京）
	アーケード・マリア・カスタマイズなし	90,248,199	KTN-HOM	ALL ノーミス	個人申請 バイパスレジャーランド野々市店（石川）
	アーケード・リリスの悪夢・カスタマイズなし	90,829,559	KTN-HOM ゲーセン難民？	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	89,488,407	TEN	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズなし	50,711,448	KTN-HOM 勘弁して下さい	ALL 6面で1ミス、全く安定せず	個人申請 バイパスレジャーランド野々市店（石川）
	オリジナル・ケイ・カスタマイズなし	61,099,810	KTN 攻略ブルーレイもヨロシクです	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	オリジナル・マリア・カスタマイズなし	47,141,687	鳥貴族	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	オリジナル・マリア・カスタマイズなし	55,226,438	KTN 扇は「一時休業」です(震え声)	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
恋姫†演武		4,173,800	Ryu-TSP@バイナリ赤緊がらん	ALL 夏侯淵 荀彧P×4落ち	個人申請 遊ランド春光店（北海道）
デッドストームパイレーツ SPECIAL EDITION		18,762,700	MAI_Revive	ALL 2P側 トレジャーハントは4回成功	個人申請 プラザカプコン直方店（東京）
ファントムブレイカー アナザーコード		7,203,880	そうかP	ALL インフィニティー	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅰ	6,951,847,840	Amp-Dep	ALL 41:00:00	デイトナⅢ（埼玉）
	BOOST・TYPE-Ⅰ	7,215,029,020	Amp-Dep	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	BOOST・TYPE-Ⅲ	7,116,524,550	SOGO@爆発四散	ALL 残×5 タイマ 43:18 ver1.03	Game in えびせん（東京）
	BOOST・TYPE-Z	6,879,338,020	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL カウント 48:15:00	デイトナⅢ（埼玉）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅰ	97,748,800	GFA2-ISO	ALL ノーミス ver1.03	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅱ	11,747,755,263,870	GFA2-ISO	ALL ver1.03	Game in えびせん（東京）
斑鳩 for NESiCAxLive	PROTOTYPE・EASY	28,470,440	ふふふがやれって	ALL ノーミス	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
	PROTOTYPE・NORMAL	35,190,510	ゆる	ALL ノーミス	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
ザ・キング・オブ・ファイターズ XⅢ CLIMAX		8,171,550	そうかP	ALL ケンスゥ・カラテ・大門	メディアハーク リブロス高槻店（大阪）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	オリジン V ゾーン	165,185,300	A.BOY	ALL 3回転	個人申請 G-pala あべの（福岡）
	オリジン W ゾーン	201,386,250	むぎ	ALL ルート P-S-W	デイトナⅢ（埼玉）
	外伝 L ゾーン	231,231,680	STT㊙	ALL C-G-L ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	セカンド K ゾーン	209,647,050	ねこび	ALL ルート C-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	ネクスト H ゾーン	188,885,900	KU@AKIBA	ALL A-D-H ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクスト W ゾーン	240,430,600	来店の皆様に感謝	ALL P-S-W	デイトナⅢ（埼玉）
	フォーミュラ V ゾーン	210,181,350	KU@AKIBA	ALL O-R-V ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	レジェンド W ゾーン	242,101,200	入荷記念@CAT	ALL P-S-W	デイトナⅢ（埼玉）
デススマイルズ メガブラックレーベル	サキュラ	13,749,327,417	O	ALL 同付	Game in えびせん（東京）
	ローサ	12,105,630,469	たけのこぶくろ@MOA	ALL 予選-峡谷がLV999です	個人申請 アミパラキャッスル（広島）
北斗の拳	ラオウ	18,711,700	KDK-TAKEYUKI	ALL	グッディ21（東京）
ラジルギ		250,246,910	TZW-ART ？	ALL 連付 123 レーザー	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
F/A	オート	2,059,900	DBS	ALL Mir2000 連付	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
ドラゴンブレイズ	イアン	4,204,900	三茶鮫@まだ続行します	2周ALL 連付 パワーダウン×3	Game in えびせん（東京）
パズルボブル4	ひとりで対戦	76,620,440	UMC(ふなっこのおまめさん)	ALL プラム	個人申請 Hey（東京）
ファイティングホーク		2,065,000	T³-CYR-ATS@えびせんに感謝	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
マクロスⅡ	ビギナー	3,876,000	KDK-TAKEYUKI	ALL ビギナー 連同付	グッディ21（東京）
レゾン		716,700	Bad Shooter	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）

GET THE TOP SCORE!!

■『Crimzon Clover for NESiCAxLive』(UNLIMITED MODE)は11兆点オーバー達成後、激烈なスコア争いが繰り広げられ、6月時点ではGFA2-ISO氏の牙城が崩されるものの、翌月には再び逆転。PC版のリリースによって、さらなる競争の激化が起こることが予想されます。

■意外な伸びが出ているのは『北斗の拳』。相手の動きを止める新テクニックの発見によってか、いくつかの部門で更新がありました。しかし残念ながら、ユダは拳王戦では永久パターンが確定してしまうため、集計打ち切りとなります。

■新作タイトルの少なさからか、古い作品の更新が多く見られます。珍しいところでは、カプコンの縦スクロールシューティング『ラストデュエル』。オーソドックスなシューティングですが、これまでの最終スコアから約20000点増。また、高難度で知られるアルュメの横スクロールシューティング『レゾン』も約16000点更新しています。

■最後に。約5年間スコア集計店として活躍していた、栃木県のつるまきが今夏で閉店となりました。また、現在は集計店ではありませんが石川県の扇ヶ丘レジャーセンターも休業となります。

新たに追加・変更されるルール

北斗の拳

【ユダ】部門にて永久パターン発覚のため、当該部門の集計を打ち切ります。その他の部門や、集計ルールについて変更はありません。

恋姫†演武

【スコア】単一部門で集計します。使用キャラクター、軍師は問いません。
[工場出荷設定：CPU DIFFICULTY：0（NORMAL）、TIMER SPEED：0（NORMAL）、CPU ROUND：3（NORMAL）]

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail：hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340　●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。また、携帯メールからお送りいただく場合、PCからのメールを受信できる状態に設定してください。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●「セガ 3D復刻プロジェクト」の「3D サンダーブレード」が8月20日に発売。復刻版の盛り上がりを横目に見つつ本誌では取り上げていませんが、当時を知る者としては興味津々。レゲーを取り上げることは定期的に話題になりますが、読者諸兄はレゲーの記事を読んでみたいですか?(杉田)

●8月は怒濤のイベント三昧! 『GUNS2』の賞金制全国大会予選&本選、今号発売日開催のJAPAN GAMER'S LIVE、『LoVⅢ』の全国大会予選&ヴァミキャラ北海道、各種ロケテと、自分が取材に行くものだけでもこんなに立て込むのは久々で、うれしい悲鳴をあげています。……でも、もう少し分散してもいいのよさ。(霜電)

●ここ最近はライターやメーカーさん、印刷所と各所に迷惑をかけ続けて穴があったらワカサギ釣りしたい程度に面目なく、そして疲れました。遅めの夏休みが取れる日に期待しつつ、9月4日発売の『ウルⅣ』ムックをよろしくお願いします!(ビール飲みながらのんびり大会観たいitakyo)

●今年の夏は暑い! アツクテシヌゼ状態の昨今ですが、皆様いかがお過ごしでしょうか。苦節約三年、いよいよ「弾幕少女」のノベライズが発売になります。さらに今秋にはまさかの『WCCF』コミック誌も刊行予定! さらに次号ではあの先生による新連載も……? WARNINGしてお待ち下さい!!(松D)

●ジャンルやメーカーの垣根を超えた大型イベント「JAPAN GAMER'S LIVE」。いちアーケードゲーマーとして本当に楽しみです! そして、ファミ通feat.8月号のゲーセンRE:MIXは個人的にも大好きなKOF特集! 生放送は終了しましたがタイムシフトやアーカイブもよろしくです!(新藤GO)

●今月はヴァミキャラin北海道でしたね! 店舗間対戦も無事成功に終わり、ご当地プレイヤーの皆様にもご挨拶ができました。このつながりを今後の企画に生かしていきたいところ。念のために、もう一度北海道へ行って、調査しておきたいので旅費ください。(ビーフ大好きイレイザー)

●今月末にJAPAN GAMER'S LIVEが開催されますが、格ゲーマーの自分としては"あーくれぽ"や電撃FCの全国大会が楽しみですね。知り合いも多く出場するので、取材をしつつ、身内の応援をこっそりしたいと思っております。(身内が優勝したら取材が楽そうだなと考えているテラダ)

●第17回えんため大賞にゲーム実況部門が新設されて驚く今日このごろ。ゲーム実況を批判するときにたびたび語られる「ゲームは見てるだけではダメなんだ、プレイしなければ」という正論に一定の共感を覚えはするものの、「見るだけの人」をどれだけ確保できるかは重要なことだと思います。(松浦恵介)

STAFF

■編集主幹 浜村弘一 ■発行人 青柳昌行 ■編集人 坂本 武郎
■編集長 杉田 哲朗 ■副編集長 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/松浦 大輔/新藤 剛/中村 翔/寺田 智
■編集協力(五十音順) age/飛鳥/ADL/いちみやひろし/ウメハラ/H.H/影雪/コイチ/C・LAN/JOKER/田渕健康(トリスター)/ちくわ/ちゃんおい/伝説のオタク/NIKE/のどぐろ/バンビ/凡/マゴ/魔法のランプ/マンモス丸谷/モリカワ
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光
■イラスト・漫画家(五十音順) 天野シロ/今井神/げっつ☆先生/TORI
■マーケティング企画局 高津 利浩/堂前 秀隆/福島 慶総/片岡秀行
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/梅山 達夫/青木 宏行
■宣伝部 池田 敦子/浅川 貴之
■セールスプランニング部 酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平/関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 木村 英紀/兎束 龍憲/請地 良介/今井 達弘
■編集総務 原 正典/渡辺 千恵子
■業務部 黒井 伸哉/岡 寛之

「アルカディア」電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。

■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。

■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。

■電子版には、特殊付録(DVD・各種シリアルコード、カードなど)が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。

■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

最新カードゲーム情報満載!!

LORD of VERMILION Ⅲ

WCCF 13-14

流行のテクニックやキャラクター情勢をお届け!

ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

NEXT NUMBER 166は

2014年10月30日(木)発売予定

ライター募集中!!

アルカディア編集部では本誌及び各種ムックの原稿を書いていただけるライターを募集しております。

■募集要項 編集やライターなど実務経験のある方や編集知識をお持ちの方、アーケードゲームに造詣が深い方、実力次第では未経験者も歓迎致します。

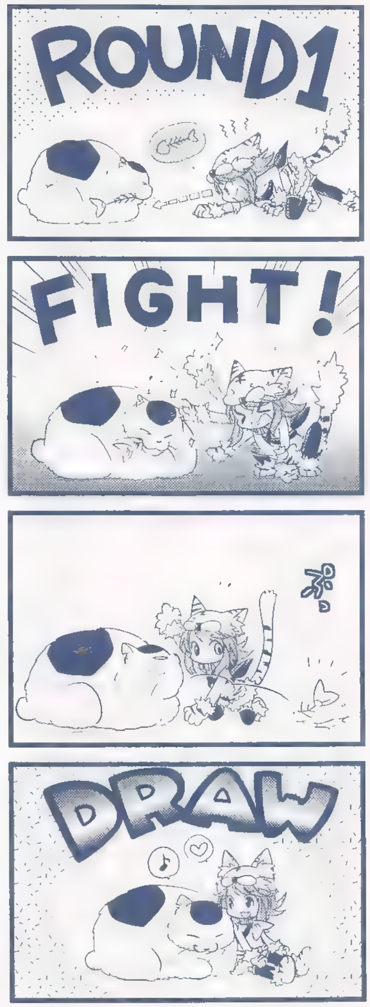
■必要書類 ①履歴書(PCのメールアドレスを明記してください)②自由課題(ゲームの紹介文や攻略情報、コラム、企画など 形式は自由)

必要書類を各種ファイル形式にて以下のアドレスまでお送りください。

arcadia-contact@arcadiamagazine.com

応募から二カ月が過ぎても編集部から連絡が無い場合は不採用となりますのでご了承ください。

盗られたゴハン



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿・猛者通信
afro2009@arcadiamagazine.com

■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com

■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り

12月号/9月16日(火)必着
2月号/11月17日(月)必着
4月号/1月15日(木)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

アルカディア10月号[No.165]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.165
第15巻 第5号 通巻第165号 平成26年8月30日発行・発売(偶数月1回30日発行・発売)
雑誌 11447-10
■発行/株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 0570-060-555(ナビダイヤル)
■企画・編集/エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

出たーッ!!　これぞ柳生の究極奥義……!!



次号に続く!!

→本作品は巻末からお読み下さい。


魂のリンクが切れた!!!
今だ!!
間合いに入れる!!!
ギャアアアッ
柳生真陰流奥義!!!!


行くぞ十兵衛!!!
うん!!


エ？
つぎはぎだらけの体……!!
すごく…不格好…!!
あれがヤツの魂の姿…!!
ヤツは無理矢理魂を縫い付けられた不慣れな体で…武蔵の魂を抱えながら戦っている…不格好にもなる！
動く度糸が軋んで…痛そう…
！
そうか!! あそこに攻撃を当てれば…!!!


！眼帯が…
ビキッ
お前の目は『邪悪な魂の正体を暴く――』
ビキッ
『魔心眼（ましんがん）』!!!
『ましんがん』!?
おおーっ!!
わかったら目を開け!! 何が見える!!


そうだ!!
これは『魂』のイメージ!!
あたしが見ているのは…その者の魂やその痕跡…!!
悪意や敵意で魂が汚れれば…どす黒い霧が出る…!!
壁の爪痕が新しい事が分かったのも…悪の痕跡が残っていたから…!!
同級生の服が見えなかったのは…魂そのものの本質が見えていたから……!!
わかったようだな


柳生一族として目は覚醒した!!
だがお前は自分が今何を見ているのかが解っていない!!
それを知らねば…死あるのみ!!
『変なものが見える』だけじゃ…
そうだった…!!
戦いの役に立たない…!!
ドドド
ドド
さァどうした!!
避けるだけか!?
グッ!!
ガガ
前は邪悪な黒い霧が見えた…
次は服が透けて見えて…
さっきは魂の歪な縫い目が見えた…!!
ガガ
魂?!


ハハハ
何だその眼鏡は?!
わああッ
やっぱり無理ッ!!
十兵衛【心眼】を開け!!
『心眼』とは字の如く…『物事の真の姿を見極める心の目』…!
シンガン?!
今のお前は…何も見ていないのと同じだ!!!
どっ…どういう事?!



どっ…どうしよう!!
手裏剣も効かないいし会長の怪力も効かないし…!!
夢紗ちゃんはご先祖様取られちゃったし…
もう我々しか残っていない…!!
いくぞ十兵衛!!
……このままじゃ…殺されちゃうもんね…
金属アレルギーなんて言ってられない!!


正解は…
〃スピードで制す〃だ…!!
カイチョ——ッ!!


憑依合体!!!
【ヒバゴン】!!!
ギガトンハンマー
この超重量ハンマーを切断出来ても…
その破片一つでも当たればお前は圧死する!!
さぁどうする!!


わきゃあああ
跳ね返すなんて!!
何なのあの爪!!
きゅう
どんな物でも
切り裂くと
いうなら…
超重量で
押し潰せば
いい!!


あれじゃ近づけないよお!!
なら遠距離射撃ネ!!!
ファイア!!


ほう…
これが日本の〝ケンジュツ〟かね
なかなか良い動きだ!!
だが…
勝てはしない…!!
地球上のいかなる物質をも切断するこの…爪にはね
オウ!!


〝ボス〟は〝地獄より〟苦しんでいた私の魂をすばらしい器に入れてくれた…!!
君達はバラバラになって…
私の作品のパーツとなるのだ!!!
もうナイフを忍ばせる必要もない…!!
うくッ

敵の正体は、ジャック・ザ・リッパー……!!

※本作品はこちらからお読み下さい。




もう使ってる？
スマートフォン向け“マチ”の情報サイト
Walker47
スマホ向けメディア「Walker47」をもうご存知ですか？
日本を1952地区に分け、その地域に精通した1200名以上の編集長が地元の情報を発信。
スマホならではのGPS機能を活用し、今いる場所に適した“マチ”の情報を届けます。
お出かけにもってこい！
グルメ・映画・イベントなど情報満載
お笑い・レシピ・ゲームなど
バラエティ豊かな連載
すべて無料
毎日使える！
天気・占い・乗換案内
今知っておきたい
旬な情報めじろ押し
Walker47
千代田区五番町
20%
全国ニュース
関東ニュース
地域記事
07/18更新
この夏食べたい！
全国ひんやりスイーツ大集合
おでかけ・グルメ
「イマ×ココ」を知りたい
Walker47 オススメランチ
今のオススメスポットはココ！
MAP
地域編集長
半蔵門／市ケ谷編集長
平日と週末の雰囲気ががらりと変わるのが千代田区だと思います。地元ならではのすてきな情報をお届けします。
スペシャルコンテンツ
地元情報で発見！花火特集2014
今週末は いたばし、江戸川区 ほか開催！
特集一覧
経路検索
※画面はイメージです
私たち編集者があなたの“マチ”のおいしい情報を発信します！
今すぐスマホでアクセス!!
W47
検索
http://www.walker47.jp/
アプリもチェック！
ANDROID アプリ Google play
App Store からダウンロード



情報専門誌
アルカディア ARCADIA 10月号 165
発行／株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎0570-060-555(ナビダイヤル)
企画編集／エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
●特別定価1,190円 本体1,102円

Printed in Japan 凸版印刷

KADOKAWA enterbrain
雑誌 11447-10
4910114471046
01102